FAITES TOURNER (plusieurs fois)...

N°17 AMIGA CONCEPT

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N°17 - ETE 1995 - 35 Frs

L'AMIGA D'ESCOM "La clef des technologies multimédia du futur"?

CO-
LONI-



TEST NEWS
World Construction Set

DISQUETTES SUPPLEMENTAIRES :
- DEMO SENSIBLE GOLF
- DEMOS

3 AMIGA CONCEPT DISK 17-3 DEMO

2 AMIGA CONCEPT DISK 17-2 SENSIBLE GOLF

1 AMIGA CONCEPT DISK 17-1 MICROMACHINES



GRATUIT : UN JEU COMPLET DU COMMERCE



Belgique : 250 FB - Suisse : 9,80 FS - Luxembourg : 245 FL - Dom - Tom : 35 FF




Autant ces derniers mois on commençait à s'habituer à une actu' délivrée au compte-goutte, autant ce mois-ci les infos sont arrivées des quatre coins de la planète AMIGA. On a eu bien du mal à condenser tout ça pour que vous en appreniez autant que nous. Les meilleures nouvelles bien sûr viennent du pays de Goethe, ça risque d'arriver souvent dorénavant (he Fred, va falloir te mettre à l'allemand !). Si le mois dernier on avait déjà appris le rachat de feu-Commodore, du moins les cendres qu'il en restait, par Escom, on ne savait pas trop sur quel pied danser. C'est bien beau d'avoir un nouveau jouet, encore faut-il ne pas chercher à le casser. Rassurez-vous, lisez l'article qu'on vous a concocté sur la firme germanique, vous en aurez pour 30mn chrono (contrôlé par huissier) et vous en apprendrez plus que pendant toute une vie, la communication ayant l'air plus facile qu'avec ex-Commodore. Les dirigeants, le hardware ravageur, la politique marketing... vous saurez tout et si vous en voulez encore plus, un petit conseil : armez-vous d'une couverture, d'une lampe de poche et de votre AMIGA CONCEPT. Eteignez toutes les lumières, foutez-vous la couverture sur la tête et par en-dessous éclairez le mag. Fixez-le tout une bonne vingtaine de minutes. Si tout va bien vous aurez les yeux tout gonflés et rougis mais vous aurez gravé à tout jamais dans votre mémoire ce que pourrait donner un 4000 à la sauce Amiga Technologies. Lorsqu'on connaît le design des PC d'Escom, la version commercialisée ne sera peut-être pas si loin du "prototype". L'autre bonne nouvelle vient du côté des éditeurs et plus particulièrement de celui de Microprose (on ne va pas non plus remercier tout le monde). Il faut croire que nous allons devoir changer de vision du monde, les vraies conversions (pas seulement des portages) ayant l'air de pointer le bout de leur nez. COLONIZATION est une pure merveille !! Ca change quand on pense aux adaptations auxquelles nous avions eu le droit auparavant (SIM CITY 2000, STREET FIGHTER...). En parlant de changement, vous nous avez fait part des modif' que vous aimeriez bien voir dans votre mag'. On a eu tellement de retour qu'on est encore en train de les dépouiller alors qu'on voulait vous faire part des résultats dans ce numéro. Tant pis, vos insultes et vos plébiscites ce sera pour septembre... en même temps que de nouvelles rubriques, la disparition de certaines et la réapparition de l'Annuaire (désormais bimestriel). D'ici là, nous avons des vacances alors si vous permettez, pendant que vous jouez à MICROMACHINES, nous on va piquer un léger roupillon... euh, pas trop fort la musique !

ISA et FABIEN
co-rédacteurs en chef

EDITO

Amiga Concept
47-49 Bld Jean Jaurès
78800 HOUILLES

Amiga Concept est édité par **DELTA PUBLISHING GROUP.**
SARL au capital de **110 000 Frs.**
RCS Versailles **B393 290 218.**
Siège d'activité :
47-49 Bld Jean Jaurès
78800 HOUILLES

TEL : 30 86 50 90 (Rédacteur en chef)
30 86 50 91 (Abonnement)
30 86 50 99 (Disquettes, boutique)
FAX : 39 15 72 56

Abonnements : 30 86 50 91
Direction A.C. : 30 86 50 97
FAX DIRECTION : 39 15 11 57

Siège social :
55 rue Henri Richaume,
78360 MONTESSON
Gérant : Jérôme Quêtard

Associés : Alexandre Bel, Jérôme Quêtard, Yann Samama, Michèle Tronel, FrançoisPerret., Imré Antal,

Directeur de publication :
Jérôme Quêtard (30 86 50 96)

qui datent de la préhistoire de

LES DISQUETTES DU MOIS

Offre valable jusqu'au 30 aout 1995 (photocopie non acceptée)

Pour ces disquettes vous devrez participer un peu aux frais. Pour la première, que vous commanderez, vous devrez payer 15 F, et pour la deuxième, c'est 12 balles. Si vous commandez les deux, vous ne paierez que 25 F. A vous de choisir...

 **16-2 : SENSIBLE GOLF DEMO**

 **16-3 : COMPILATION DE DEMOS**

Mes coordonnées :
(1) Nom & Prénom
(2) Adresse
(3) Code Postal et Ville
(4) Machine

1 ____________
2 ____________
3 ____________
4 ____________

PREVIEWS

TESTS





LA COLONNE DE L'EDITEUR

L'avenir de l'Amiga semble à nouveau s'éclaircir grâce à ESCOM qui souhaite redynamiser l'Amiga en recommercialisant la machine et en proposant à l'avenir de nouveaux produits. Un dossier complet dans ce numéro vous dira plus. Quoiqu'il en soit, il faut y croire et nous, nous y croyons et nous soutiendrons l'Amiga jusqu'au bout quoique l'on en dise. Bonnes vacances à tous, amusez-vous bien et rendez-vous en septembre. Surtout, croyez en l'Amiga, il vous le rendra.

Le Directeur de Publication
Jérôme QUETARD

Service comptabilité : Lydia Gouello (30 86 50 97)

Responsable publicité : Gérard Terbarseghien (30 86 50 95)
Assistante de publicité : Anna Dos-Santos (30 86 50 94)

Service juridique : Michèle Tronel

Illustrations : MANTRI et BETKA Mickael

Chef Maquettiste : François Perret (30 86 50 93)

Maquettiste : David Brismontier

Rédacteur en chef : Fabien Dupressoir (30 86 50 90)
Isabelle Hug (30 86 50 91)
Rédacteurs : Séverine Ducly, Damien Bancal., Sébastien Mézière, Frédéric Rousseau, Daniel Caux, Denis Bernard, Farid Berrais, Emmanuel Peletier, Alexandre Pagnotta, Fabien Bonnargent

Photographe : Mike BENTABERRY

Flashage : SIDER PLAISANCE SYSTEM
Amiga Concept est imprimé par SNIL Imprimerie

N°ISSN : 1251-7828

Distribué par NMPP

GA CONCEPT



Le tout nouveau jeu de Sensible Software

SENSIBLE GOLF (TOUT AMIGA 1Mo)

Avouez ! Avouez qu'un canard comme celui-là qui se défonce la rate tous les mois pour vous dénicher les meilleurs démos de jeux en instance de vente, c'est pas de la merde ! Cette fois encore on est allé torturer les éditeurs, et regardez on en a sorti une préview d'un petit jeu de golf. Sensible Soccer et Cannon Fodder vous ont attirés ? Sensible Golf devrait suivre la voie tracée par le passé, à savoir un jeu complètement loufoque respectant tout de même les principes du golf. Rien à voir, en effet, avec les golfs classiques parfois trop professionels déjà vu sur notre machine. Ici les graphismes sont simples et plaisants à souhaits, pas de digits immondes en 16 couleurs et tout se déroule au joystick. Le système de tir du club est classique, même s'il déroute un peu le débutant. L'ordinateur est un excellent adversaire, mais sachez que la version finale acceptera jusqu'à 72 joueurs, qu'elle incluera 140 adversaires, qu'elle comprendra 25 parcours et que les tournois/saisons seront entièrement configurables. Quand je vous dis c'est pas de la merde !



MICROMACHINES (TOUT AMIGA 1Mo)

Non, ils ont recommencé le coup du jeu intégral... Cette fois, c'est CodeMasters qui s'y colle avec MICROMACHINES. Rappelez-vous brièvement votre jeunesse, entre 5 et 8 ans lorsque vous terrorisiez votre famille en jouant aux petites voitures. Selon votre humeur, et le nombre de baffes ramassées dans la journée, votre terrain de jeu était la table du salon, ou et surtout la chambre de la tante Ursule (celle qui pique quand on l'embrasse). Qualifié par vos ascendants de jeu stupide, vous aviez pourtant envoyé la tante Ursule en vacances à l'hosto suite à un "accident de "voiture" dans l'escalier. Nostalgiques, MICROMACHINES ne vous offre rien de moins que de revenir dans le passé. 9 Bolides (Hélicoptères, F1, TurboWheels, Hors-Bords, 4*4, SportsCars, Tanks, etc...) vous sont ici proposés sur 32 circuits différents représentants 9 univers (les quatre coins de la maison, de la salle de bain au corridor). Mais attention 11 macaques tous plus barjot les uns que les autres et surtout plus que vous, vont se faire une joie de vous ravir la victoire. Le maniement des engins est des plus logiques, et vous vous y ferez vite : de gauche à droite votre joystick entraînera la rotation du véhicule, le bouton feu contrôle l'accélération, la position bas sert à freiner et la position haute à tirer avec le tank (quant celui-ci est dispo). La qualification dure trois tours et vous devrez impérativement arriver premier où second pour progresser. Sinon ? Sinon trois crédits plus tard, bonsoir ! Tiens, je vous file un tuyau, commencez par lutter contre les meilleurs pilotes dès les premiers circuits ainsi lorsqu'ils se retireront les plus nazes les remplaceront. Une vie supplémentaire est offerte toutes les 3 courses, lors d'une course bonus relativement balèze en Ruff Trux à boucler dans un temps limite. Une option 2 joueurs est prévue pour multiplier le plaisir de brûler la gomme. Avec AC aujourd'hui, on joue comme on aime !!!



Les dix commandements

1- Certains ont reçu des jeux en double, nous nous en excusons et vous remercions de nous les avoir renvoyés.

2- Certains n'ont toujours pas compris que nous ne faisons plus les disquettes des mois précédents. Alors, inutile de nous envoyer des bons périmés.

3- Malgré nos avertissements du mois dernier, beaucoup de coupons arrivent par FAX ou photocopiés. Ceci va directement à la poubelle !!!

4- Lors de la dernière disquette (DEATH MASK, MASTER BLASTER), des erreurs de manipulation ont été commises lors du décompactage. Préparez votre disquette vierge à l'avance, cela vous évitera des surprises.

5- Certains coupons arrivent sans adresse, ou même, sans case cochée. Comment voulez-vous que l'on puisse vous satisfaire?

6- Je sais, beaucoup d'entre vous attendent Shadow Figter. Faites preuve d'un peu de patience. Nous sommes comme vous, nous attendons.

7- Ne nous assassinez pas, par pitié, au sujet des retards du mois de juin. Des impondérables nous ont conduit à cette situation et nous en sommes désolés.

8- Nous ne changeons pas les disquettes défectueuses par téléphone. Faites comme tout le monde, envoyez les nous afin de procéder à l'échange.

9- Nous ne faisons pas de réservations de jeux. Envoyez nous votre coupon et chéque le plus rapidement possible. Nous vous garantissons que vous serez satisfaits.

10- Continuez à nous suivre. Nous nous sommes lancés dans une grande aventure et nous avons besoin de vous.

Rendez vous au mois de Septembre pour les dix prochains commandements. Toutes ressemblances avec des lecteurs assidus seraient purement intentionnelles.



2
AMIGA CONCEPT DISK 17-2
MICROMACHINES

MICROMACHINES

GRATUIT : UN JEU COMPLET DU COMMERCE

VOUS POUVEZ DORENAVANT COMMANDER LES TROIS DISQUETTES D'AC !!

3 AMIGA CONCEPT A1200

INTRO 4K
ASPARTANE
TAK
SPACEBALLS
THE X-FILES

Oui oui je sais ce que vous allez dire encore des vieilles demos qui datent de la préhistoire de l'amiga et qui ne fonctionnent que sur 500. Mais non cette fois-civous avez droit à des chefs d'oeuvres. Tout le monde sera satisfait car il y a une disquette exclusivement pour les machines ECS et OCS et il y en a 4 une autre pour les machines AGA.

3 AMIGA CONCEPT A500

ESSENCE
OVERDOSE
INTERFERENCE

DEMOS ECS-OCS pour A500 et A600:



La première démo OVERDOSE est un classique de DELIGHT un très bon groupe français du temps des Amiga 500. Rien que pour la musique cette demo vaut le coup d'oreille.En effet le superbe module (Hard Feelings) qui compose cette démo a été crée par le très célébre musicien AUDIOMONSTER. C'est donc la plus belle demo sur les plasma jamais faite et HARD FEELINGS est un des meilleurs modules Amiga. Ensuite vous pourrez découvrir une des meilleures intros du groupe TRSI, dans cette intro on peut voir des morphs de cubes remplis de plasmas très jolis. En plus cette intro est entièrement paramétrable, les couleurs du plasma, les objets... Le meilleur de cette disquette c'est sans aucun doute la demo INTERFERENCE de SANITY.
Cette demo restera dans les mémoires à jamais de part sa beauté graphique, sa musique et ses effets inédits. Les graphs ont été réalisé par le désormais célébre COUGAR, la musique par VIRGILL et la programmation par COSMOS et MICROFORCE. Essayer de trouver la partie cachée de la démo (hidden-part) et n'hésitez pas à la regarder plusieurs fois d'affilé vous verrez ça fait du bien!
Pour finir la disquette il y a deux très bonnes intros. La première est du groupe ESSENCE. Cette intro qui carbure est d'une grande maîtrise technique. Elle regroupe une multitude d'effets plus impressionant les uns que les autres dont celui de l'ours en peluche à ne pas rater! La seconde intro nous vient du tristement célébre groupe PARADOX qui parfois sort une bonne production au lieu de pirater.
La CALIMERO intro est à regarder avec sa petite amie: l'effet romantique est garanti!

DEMOS AGA pour A1200 et A4000:

Grâce à cette disquette vous allez faire pleurer tous vos potes qui ont des PC.
Ils vont jeter leurs poubelles par la fenêtre et s'acheter directement un Amiga. Pour commencer vous allez voir TAK la superbe intro de FREEZERS. Ca va vite, très vite, des cubes mappées et des objets vectoriels plus rapides que sur PSX!
Vous connaissez THE-X-FILES ? Mais oui la série culte qui passe actuellement le vendredi soir sur M6 avec Fox Mulder (le martien). En français cela s'appelle Aux Frontières du Réel. Cette intro a été crée en hommage à la série par 3 personnes qui ne se connaissent pas. Je m'explique, en fait HILLE du groupe danois INSANITY a fait la musique qui reprend note par note la musique originale de la série (même si sur la fin il délire un peu). Le dessin a été fait par KEIICHI du groupe norvegien SUBLEVEL3 et la programmation en assembleur par notre codeuse nationale CLARY du groupe DRIFTERS. Puis l'intro de SPACEBALLS est arrivée première de sa catégorie à la Gathering Party 95. Avec 64ko JOBO le coder arrivé à faire une dizaine de morphings différents sur le dessin d'un visage de femme. Le tout en temps réel s'il vous plait !!. La seconde partie laisse place à une jolie sphère qui rebondit et qui roule sur laquelle est mappé un tortue ninja. Et pour finir on a droit à un joli rotozoom sur un plasma. Bref du grand art! Pour finir une intro de 4ko AGA de SPACEBALLS toujours issue de la Gahtering'95. Cette intro a été entièrement codée sur place par LONE STARR. L'idée est géniale, cela consiste à faire des superbes effets de distortion sur un visage de femme en 4 couleurs. Ce n'est pas un morphing, c'est du jamais vu, c'est très fluide et très impressionnant. Le seul problème c'est qu'il vous faut impérativement une extension mémoire pour l'admirer.
La dernière intro de cette disquette nous vient du groupe français SILICON.
ASPARTANE est une intro commémorative en mémoire de l'amiga 500. Elle regroupe la majorité des effets que l'on voyait sur A500 avec toutefois quelques améliorations sur les couleurs et la rapidité. Essayer de trouver la partie cachée de la démo car elle est assez marrante. Malheureusement cette intro marque la fin de l'amiga 500 qui a été entièrement suplanté depuis un an par le tout puissant 1200.
C'est la raison pour laquelle à l'avenir Amiga Concept proposera de moins en moins de demos pour A500. Toutefois pour ceux qui possèdent des A500 ne désespérez pas, on vous proposera les quelques grands classiques A500 restant compatibles avec les machines AGA. Allez à bientôt et amusez vous bien à faire baver vos amis pécéistes avec votre Amiga adoré!.

Alex



+ LA DISQUETTE UTILITAIRES GRATUITE POUR LES ABONNES

AMI-Graf X n°6, le sommaire s'il-te-plaît ?

La rédac' d'AMI-Graf X nous communique le sommaire du 6ème numéro qui devrait être disponible lorsque vous lirez ces lignes. Alors, au programme, de nouveaux exercices dirigés sur FORGE et PANORAMA (comment faire une couverture), sur ALADDIN 4D (l'effet de vague), sur REAL 3D (les collisions), sur CLARISSA et sur VOLUMN 4D (les fonds sous-marin). Avec tout ça, retrouvez les rubriques habituelles comme Galerie, où vous pourrez mater les plus belles images de lecteurs, Réalisation, Reussite, le Forum et les P.A.
Ah ouais au fait, je vous rappelle qu'AMI Graf X tape dorénavant dans le PC et dans le MAC. Bonne chose pour découvrir ce qui se fait ailleurs (PHOTOSHOP et 3D STUDIO par exemple). Mais l'Amiga avait-il vraiment besoin de ça ?



AIRATUME

On s'est planté ! Ouais, dans la preview de TURBO TRAX, le mois dernier, vous avez zieuté les photos de FEARS. Si vous êtes un temps soit peu attentif à la lecture, vous avez de toute façon bien deviné que les photos ne correspondaient pas trop à une course de bagnoles. Bon, on s'excuse, on vous fout les bons écrans de TURBO TRAX c'coup-ci. Rien à voir n'est-ce-pas ? KOMPART nous l'peaufine et ça débarque en septembre.

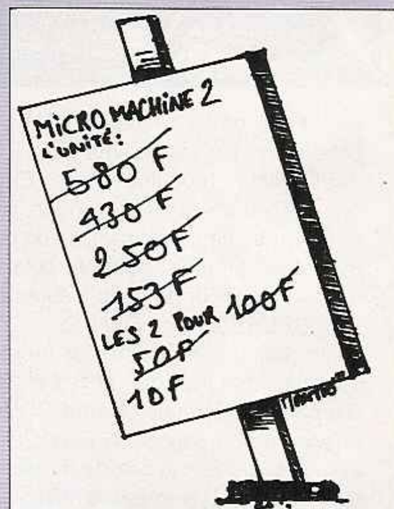






Les mini-caisses ne rouleront pas sur Amiga !

Comment ça ?! MICRO MACHINES 2 ne sortira pas sur Amiga ?!?! Non mais je rêve là ! Euh m'sieurs Codemasters, je crois que le premier épisode a bien marché sur notre machine. Il me semble bien que ça fait un p'tit bout de temps que les amigaphiles attendent la suite. C'est pas une raison valable pour nous le pondre ça ? Allez, un effort quoi, il va bien se vendre le jeu. Mais oui, rassurez - vous !











en VRAC

GVP got the POWER !!!

Great Valley Products, GVP pour les intimes, a vendu les droits intellectuels de ses produits à la société allemande M-Tec, elle- même associée à Power Computing. Ainsi les cartes Viper pour 1200, les Videos Backup Systems et les drives HD vont connaître une nouvelle jeunesse. Power de son côté travaille à un lecteur PCMCIA pour A4000 (quel intérêt ?), et à des cartes 68040 & 68060 pour A2000/3000/4000. Les produits GVP, style DSS-8 & GVP 1230, devraient revenir sous peu sur le marché. A terme, les trois compagnies n'excluent pas de partager leurs technologies pour mieux nous servir. C'est sympa, merci...

LA FIN DU MONDE

Programmer pour l'an 2000, on ira peut-être pas jusque là !!! Supposons que vous possédiez un accès Internet, et que parce que vos parents vous ennuient, que votre chien aboie, que l'on vous a offert un PC. Bref, vous avez le cafard et vous vous dites si je faisais sauter la planète... Hormis le serveur américain permettant de construire sa propre bombe atomique, il existe des serveurs à tendance néo-nazis vous donnant toutes sortes de conseils pour tuer un maximum de gens en fabriquant des gaz nocifs à disséminer dans le métro de Tokyo où ailleurs. Après les simulations de camps de concentration (plus d'une centaine d'après la Maison Blanche) et autres déchets du Net, les gouvernements viennent de lancer des "Cyber-Cops" (Policiers de l'espace cybernétique) chargés de nettoyer les réseaux. Espérons que ces flics des réseaux ne soient pas virtuels...

UNE ASSOS' PLEINE DE BONNE VOLONTE

OYE ! OYE ! Chers lecteurs un concours national de créations graphiques , mais oui messieurs NATIONAL, est organisé par l'Association Frontière Informatique - 52 rue d'italie 13006 Marseille .Il sera ouvert du 1 juillet 1995 et se clôturera le 30 septembre 1995 à minuit, l'inscription sera de 20frs (chèque ou mandat libellé au nom de l'assos'). Si cela vous branche envoyez une disquette contenant votre chef-d'oeuvre avec le montant de l'inscription ; tous les formats sont admis, le nombre de couleurs mini de couleurs étant de 2 (même les non AGA peuvent participer), alors soyez original et talentueux il y a une interface Squirrel + un lecteur CD-ROM à gagner. A noter aussi que cette assos' a pour but essentiel d'aider les auteurs et programmeurs passionnés à diffuser leurs oeuvres dans le domaine public, alors n'hésitez pas, appelez-les au (16) 91.42.83.07 ou contactez VAV VIDEO (un des derniers bastions AMIGA à Marseille) vous serez très bien reçus.

ADFI News

Très actif, Pierre Philippe Launay (PPL pour les intimes) continue d'importer les meilleurs logiciels de PAO, de Communications et de Programmation. Pagestream 3.0 révision H, la dernière update corrige les bugs majeurs et permet désormais d'affronter la concurrence sans rougir. ADFI réalise également un pack SoftLogik comprenant Pagestream et TypeSmith qui permet de réaliser une économie de 300 Frs sur l'ensemble des deux logiciels. TRAPFAX est également arrivé avec le dernier MoDem USRobotics USR 28800 classe 2.0 V34 agréée France Télécom. Hisoft Devpac 3.5 est mis à jour mais surtout il comprend la traduction complète du logiciel et du manuel par ADFI. Pour tout renseignements complémentaires : ADFI Editions, Résidence Les Cottages, 83 rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand, France, Tél : (16) 73-93-77-31, Fax : (16) 73-34-05-15 & MoDem : (16) 73-34-07-57

Schnell und professional !

Ce qui donne en français VITEPRO, bien entendu !!! Didier Page et sa sympathique équipe informe ses clients que l'importation parallèle sévit de tous cotés. Ainsi la société VITEPRO ne pourra assurer le conseil et le support technique qu'aux utilisateurs, dument enregistrés chez elle, des produits ELECTRONIC DESIGN (les genlocks Sirius et Neptune entre autre) & IMPULSE Inc (Imagine 3.2) dont elle est le distributeur officiel en France. Un réseau A+ a été mis en place par VITEPRO pour juguler ce phénomène d'importation parallèle, ou les documentations sont fournies mais non françisée et sans garantie du constructeur. La plus grande prudence est donc recommandée....

Pour les bonnes nouvelles, VITEPRO importe les hot-news des amateurs d'images. SCAPE MAKER 3.2, le convertisseur d'images IFF en fichiers DEM (utilisable sous Vista, Scenery Animator, World Construction Set) est disponible pour 490 FFrs. Image FX 2.0 (2350 FFrs) et ALADDIN 4D 4.0 (3950 FFrs) tout de suite et maintenant...

Imagine 3.2 (dernière upgrade du 3.0) est également présent, avec désormais la reconnaissance des cartes graphiques Picasso II et Rétina entre autres. Pour tout renseignement, une seule adresse : VITEPRO, 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, Tél : (1) 46-38-17-15 & Fax : (1) 45-25-71-78

en VRAC

TOUT CA POUR PICOLER.

Génération-Ordi a vu le regroupement de bon nombre d'amigateux amateurs, autour du thème "création et jeux vidéo". Un bon p'tit week-end de détente pour cette centaine de fanas qui s'est défoulé, le premier jour, dans d'un concours sur DBZ2 (Super-Nes), après s'être abreuvé de démos sur écran géant. Le soir, chacun avait emmené son petit matos, et graphistes et musiciens ont planché, comme des malades pour présenter leurs meilleures oeuvres ; démos, dessins et ziques furent présentées à l'assistance ébahie. Le dimache matin fût de courte durée, en raison de la prolongation de la veille, et sitôt les croissants exterminés, les fidèles s'échauffèrent pour le point d'orgue du rassemblement, c'est à dire le championnat organisé sur SWOS. Il furent 50 en lice, seuls 2 survécurent à des heures de jeu acharné, pour arracher, à la force du poignet (on devinera l'entrainement intensif auquel ils ont dû se plier...), un premier prix pas vraiment usurpé. A 18 heures, sonne enfin le début des délibérations concernant toutes les créations présentées. Le verdict tombe une 1/2 heure plus tard, les prix pleuvent comme à la Roue de la Fortune, et le week-end se clot carrément sur un apéro, qui en a converti plus d'un à la vodka péfra.

Y EN A OU Y EN A PAS ?

Vous vous souvenez de la Saturne Party III ? Non ? Mais, si rappelez-vous, la méga-party annoncée y a déjà un petit bout de temps, ça devait-être en avril. Annulée pour défection de la Mairie de PARIS qui s'était presqu'engagée pour les locaux , les organisateurs, pas abattus pour deux sous, ont continué leurs recherches de la salle parfaite : ils l'ont trouvé à Villepinte, au Parc des Expositions (RER B station PARC DES EXPO ; A104 sortie N°2 "PARC DES EXPO"). Elle aura donc définitivement lieu du 1er septembre 10H00 (Vendredi) au 3 septembre 14H00 (Dimanche). Tout ce qu'on espère c'est qu'elle n'aura pas trop souffert de cette annulation de dernière minute, que les groupes de demomakers étrangers vont quand même venir y faire un saut. Ce serait trop con qu'avec un tel déploiement de grosses artillerie en tout genre (écrans géants, light show, concerts...) certaines personnes boudent cette méga-party. Gageons que les nombreux très gros prix, concours en tout genre, attirent des gens des quatre coins d'Europe. En tout cas sivous vous êtes intéressés, le prix d'entrée s'élève à 120 Francs pour les trois jours et si voulez plus de renseignements passez un coup de bigo au : (1) 64-34-31-69



en VRAC

Ca fume chez C.I.S. !!!

Bon, que ce soit bien clair CIS n'a jamais arrêté l'AMIGA (puisqu'on vous le dit !!!) et ils le prouvent... Dans un récent fax, dont je n'hésite pas à vous livrer quelques lignes : "On les croyait,..., bouffés par le monstre à fenêtres de Seattle (Bill "Windows 95" Gates ?), dévoués au rouleaux compresseurs de la micro chez Carrefour (ben, les Pentiums merdiques c'est pas not'trip !). Après la conférence de presse d'Amiga Technologies, CIS envisage sereinement de se ré-attaquer à ce marché de "machines de poètes" (pouet, pouet) dès qu'elles seront disponibles. Alors là c'est clair, les gars de CIS se proposent pour être le seul et l'unique distributeur français Amiga/Escom/Technologies. Vu le passé de la firme girondine, on ne peut que s'en réjouir !!! CIS prolonge la mise à jour de Deluxe Paint jusqu'au 30 Juillet 1995. Vous pourrez échanger votre vieux baril de DPaint contre un neuf moyennant 490 FF.

Pour tout contacts : CIS, 14 Avenue Hertz, Europarc, 33600 Pessac, France,
Tél : (16) 57-89-11-40, Fax : (16) 56-36-28-46.

QUARTZ SE MONTRE...

Les premiers astrogiciels arrivent... Férus de prédictions, de chiffres, d'astrologie, de tarots ; vous avez été entendu par Quartz Informati-que. Numérologie est le logiciel qui vous permettra de vous comprendre et d'extraire les nombres représentant le mieux votre caractère (on a essayé sur Fabien, ça marche). Mais ce n'est pas tout puisque Quartz présente également Astrologie (comme son nom l'indique !), Pack Utilisateur Ralf & Cie (plein de petits utilitaires sympas), TextImage AGA (un logiciel de dessin simulante 24 bits sur un chipset AGA grâce au Cooper), StoneTracker (un tracker révolutionnaire), Mr Grat (un logiciel pour être bon à la guitare), Euterpe (un logiciel MIDI), TextEditor (un éditeur semi-graphique ASCII) et une extension permettant à Amos de gérer Intuition (j'en connais qui attendent celà depuis Hérode...). De plus Quartz vend également plein de matos : carte Picasso rév 1.6, SX1 2.0, Communicator III top, AZur, Directory Opus 5 (complète ou update) et bien d'autres. A noter la réparation de CD-Rom où CD-Audio (rayés, pas découpés en lamelles). Les développeurs et les personnes intéressées par la vente sont invitées à se faire connaître auprès de Quartz Informatique,

Mr Tollin Jérémie, Boite postale 27,
74401 Chamonix Cedex,
Tél/Rép/Fax (16) 50-53-82-62.

LE CHALLENGE DE L'ETE

Pour relancer le développement en tout genre sur AMIGA, après le rachat, ADFI organise une grande sélection de programmation en assembleur doté d'une rémunération marchande de 3090 FFrs (Devpac 3.5, ABE 3.060, Décollages) plus les différents apports des partenaires. Nous on offre un abo' aux trois premiers ! Chaque participant devra retourner, avant le 10 Septembre 1995, une série de 50 macro instructions, sous-routines ou objets à lier en source assembleur sur le thème de son choix. Programmés au moins sous Rom 2.0, la compatibilité sur toute la gamme Amiga sera un des premiers critères de sélections, la facilité d'insertion des sources dans une source assembleur ou C sera également un facteur déterminant. Vous devez renvoyer le tout accompagné du coupon réponse se trouvant en-dessous. Pour en savoir plus :

ADFI Editions,
Résidence Les Cottages,
83 rue André Theuriet,
63000 Clermont-Ferrand,
France.
Tél : (16) 73-93-77-31,
Fax : (16) 73-34-05-15
MoDem : (16) 73-34-07-57

CHALLENGE PROGRAMMATION

NOM : ____________________
PRENOM : ____________________
ADRESSE : ____________________
CODE POSTAL : ____________________
THEME UTILISE : ____________________
TELEPHONE : ____________________

BON À RENVOYER À ADFI EDITION AVANT
LE 10 SEPTEMBRE 1995











AXIOM COMPUTER

LE SPECIALISTE DE LA VENTE D'OCCASION - DU DEPOT VENTE - DE L'ACHAT - DE MICRO-ORDINATEURS, CONSOLES ET LOGICIELS D'OCCASION

AMIGA - AMIGA - AMIGA



- A500/600/1000 = 790 Frs*
- A2000 = 1700 Frs*
- A1200 = 1990 Frs*
- A3000/4000 = 5990 Frs*
- CONSOLE CD32 = 1390 Frs*
- Moniteur Couleur = 990 Frs
- Lecteur Externe = 350 Frs
- Lecteur Externe Neuf = 449 Frs
- Joystick = 79 Frs

* à partir de et pour une machine d'occasion.

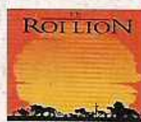
A1200 : 1990 Frs

AMIGA A PARTIR DE 790 Frs

Jeux dispo neufs et d'occasion à partir de 50 Frs

JEUX NEUFS

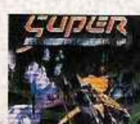

ALADDIN : 259 F (AMIGA)


LE ROI LION : 259 F (AMIGA)


CANNON FODDER II : 259 F (AMIGA)


A.T.R : 199 F (AMIGA)


TOWER ASSAULT : 199 F (A1200 - CD32)


SUPER STARDUST : 199 F (A1200 - CD32)

Nombreux autres jeux disponibles... Nous contacter.

DEMENT !
10 Jeux originaux Amiga D7 pour **290 Frs**
(liste sur demande)



DIQUES DURS IDE 3,5"

- 40 Mo : 590 Frs
- 130 Mo : 890 Frs
- 420 Mo : 1250 Frs
- 540 Mo : 1390 Frs

Nos Disques durs sont neufs et livrés avec la nappe 2,5" / 3,5" et avec le cable d'alimentation Y.

Opération rachat de votre A1200.
Nous vous rachetons votre A1200 nu 1500 Frs, 2100 Frs avec moniteur et 2400 Frs avec moniteur et disque dur.

Opération un moniteur pour votre Amiga.
Moniteur 1083 S : 990 Frs *
Moniteur 1084 S : 1090 Frs *
* Matériel quasiment neuf et en parfait état de marche

MACINTOSH - MACINTOSH - MACINTOSH



MACINTOSH COULEUR A PARTIR DE 3290 Frs



Nombreux logiciels dispo sur Mac. Dispo aussi CD-Rom X, voir partie PC.

Vous souhaitez vous initier aux Macintosh à moindre prix ? On a ce qu'il vous faut....

- **MAC PLUS* 2/20 : 1700 Frs**
- **MAC SE* 2/20: 1990 Frs**
- **MAC CLASSIC 4/40 : 2590 Frs**
- **MAC LC + MONIT.COULEUR : 3290 Frs**

Un mac pour vos comptes, pour jouer, pour dessiner, pour gérer...Bref, un mac pour tout faire, cela vous dit ?

- **MAC LC II* 4/40 + MONIT.COULEUR : 3990 Frs**
- **MAC II SI* 5/80 + MONIT.COULEUR : 4990 Frs**
- **MAC II CI* 8/80 + MONIT.COULEUR : 5990 Frs**
- **MAC LC 475 4/250 + MONIT.COULEUR : 6990 Frs**

- REBEL ASSAULT CD : 199 Frs
- PRINCE OF PERSIA 2 : 149 Frs
- OUT OF THE SUN CD : 199 Frs
- TEXTURE COREL CD : 199 Frs

- MEMOIRE VRAM 256 K : 140 Frs
- CABLE APPLE TALK : 170 Frs
- CD-ROM EROTIQUE : 199 Frs
- BARETTE MEMOIRE 4 MO : 1000 Frs

NOMBREUX AUTRES PERIPHERIQUES POUR VOTRE MAC, NOUS CONSULTER.

OPERATION : MON PREMIER MAC

- MAC SE 1/20 : 1690 Frs
- MAC CLASSIC 2/40 : 2290 Frs
- MAC CLASSIC 2/40 + Imprimante Style Writer + 10 Disquettes vierge + tapis souris = **3190 Frs**
- MAC PERFORMA 400 4/40 + Moniteur Couleur = **4490 Frs**
- MAC II SI 5/80 + Moniteur Couleur + Imprimante Style Writer + 10 Disquettes vierges + Tapis souris = **6490 Frs**

VENTE PAR CORRESPONDANCE OU MAGASIN OUVERT LE MERCREDI ET LE SAMEDI DE 10 H à 19 H.

AXIOM COMPUTER
47/49 Bd Jean Jaurès 78800 HOUILLES
Tel : 39-68-33-80 / Fax : 39-68-33-81

A 5 mn du RER Ligne A Station Houilles-Carrières

P C - M A C I N T O S H - A M I G A
S N E S - S E G A - 3 D O - C D I

COMPATIBLE PC - COMPATIBLE PC - COMPATIBLE PC



Toutes configurations de PC à des prix vraiment dingue...
386 DX - 486 SX/DX/DX2/DX4 - PENTIUM - PORTABLE

STOP AFFAIRE !
5 JEUX PC POUR 300 Frs
(Liste sur demande)

CD-ROM EROTIQUES
(MAC-PC)

Les Histoires de Sam Botte :299 F
Erotic Clips : 119 F
Exotic Extasy : 119 F
Pussy Galore : 119 F
Wide Open : 119 F
S.Mashing : 119 F



TARIFS PC TARGA SERIE II MAI 1995

	486 DX2/66	486 DX4/100	PENTIUM 75	PENTIUM 100
Mémoire	8 Mo	8 Mo	8 Mo	8 Mo
HD	420 Mo F.IDE	850 Mo F.IDE	540 Mo F.IDE	850 Mo F.IDE
Controlleur	VLB	VLB	PCI	PCI
Vidéo	CIRRUS LOGIC	DIAMOND 2 Mo	DIAMOND 2 Mo	DIAMOND 2 Mo
Son	PRO 16 BITS	******	******	PRO 16 BITS
CD	CD-ROM 2X	******	******	CD GOLDSTAR
PRIX	**8990 Frs**	**9990 Frs**	**10990 Frs**	**13990 Frs**

En 15"	+ 800 Frs
En 17"	+ 2500 Frs

Ces PC TARGA sont livrés avec un moniteur 14"SVGa, DOS 6.22, Windows 3.11, 256 Ko de cache, Lecteur, Souris et Clavier. Le tout est garantie 1 An.

DE NOMBREUX PERIPHERIQUES ET LOGICIELS PC SONT AUSSI DISPONIBLES

C O N S O L E S

- MEGADRIVE = 399 Frs
- SNES = 499 Frs
- GAME BOY = 249 Frs
- GAME GEAR = 499 Frs
- 3DO = 2990 Frs
- CD-I = 2390 Frs + 2 Jeux
- CD32 = 1390 Frs + 2 Jeux

Nos Consoles sont livrées avec les cables, une manette et un jeu.

Joysticks NINTENDO :
- Stick Normal : 49 Frs
- Quickshot MaverickII : 99 Frs

Nombreux jeux disponibles, nous contacter.

Les nouvelles consoles sont arrivées...
PLAYSTATION SONY & SATURN SEGA
3990 Frs 4190 Frs

D I V E R S

- Joystick Navigator / Speedking : 130 Frs
- Tapis souris : 15 Frs
- Souris Compatible Microsoft : 99 Frs
- Boite de rangement D7 : 35 Frs
- Carte Sound Blaster PRO 16 : 690 Frs
- Carte PC 386 DX 40 : 490 Frs
- Mémoire 72 Broches 1 Mo :250 Frs



DISQUETTE VIERGE
- Par 10 : 30 Frs (soit 3 Frs la D7)
- Par 50 : 135 Frs (soit 2,70 Frs la D7)
- Par 100 : 250 Frs (soit 2,50 Frs la D7)



Moniteur 17'' N/B
1490 Frs

IMPRIMANTES
(Occasions)
- Apple Style Writer 2 : 1490 Frs (MAC)
- Apple Style Writer 1 : 1190 Frs (MAC)
- Canon BJ 10 : 900 Frs (Jet d'encre)
- Citizen 120 D : 490 Frs (9 Aiguilles)

(Neuves)
- CanonBJC 200ex : 1790 Frs
- Canon BJC 600 : 3190 Frs
- Canon LPB 4i (Laser) : 3590 Frs
- HP DeskJet 520 : 2290 Frs
- HP DeskJet 560C : 3890 Frs

Garantie 1 an

LES SERVICES D'AXIOM COMPUTER

- Vous voulez vendre vos jeux ou vos machines, on vous les rachète.
- Vous voulez un matériel bien précis, on le cherche pour vous.
- Vous avez peur de la VPC, pas de problème, on s'engage à n'encaisser le chèque qu'au moment où le matériel vous est livré.
- Vous souhaitez acheter sur place, le magasin est ouvert le mercredi et le samedi de 10 H à 19 H.
- ***Tous les produits vendus sont testés, vérifiés et garantis.***



POUR TOUS RENSEIGNEMENTS, N'HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER.

B O N D E C O M M A N D E

DESIGNATION	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS TOTAL

AC 16

Rajouter 25 Frs de frais de port pour logiciels, 50 Frs pour les périphériques et 90 Frs pour un ordinateur ou moniteur. **TOTAL**

Règlement par chèque uniquement à l'ordre d'Axiom Computer mais vos chèques ne seront encaissés qu'une fois le matériel livré.

NOM : ....

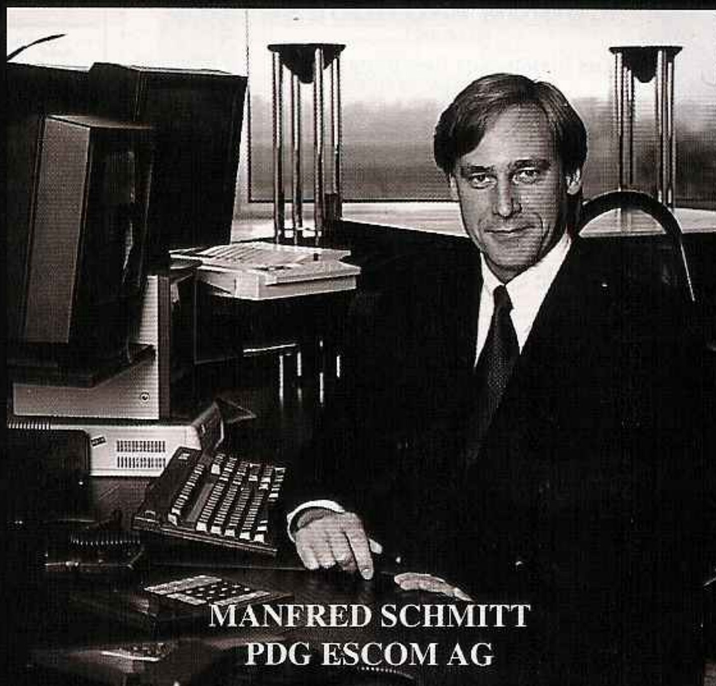
Prénom: ....

Adresse : .... N° de téléphone (important) : _ _ _ _

ESCOM ESPOIR

Le renouveau de l'Amiga a-t-il enfin sonné ? D'aucuns diront "c'est pas trop tôt", d'autres renchériront "c'est même trop tard", d'autres encore nieront que l'Amiga ait jamais eu le moindre potentiel ; Escom hausse alors le ton pour affirmer haut et fort que l'Amiga, c'est du solide, une technologie de pointe désservie par une stratégie inadaptée. Escom voit très clairement le multimédia, a travers les yeux de l'Amiga. Chronique d'un rêve ambitieux.

Escom se jette corps et âme dans la promotion de l'Amiga ; et pourtant, que connaissions-nous d'Escom, il y a quelques mois de ça. Les moins sectaires des amigateux pouvaient déjà savoir que c'est un grand nom de la fabrication PCeuse, qui se charge également de la distribution de ses bécanes : 2ème constructeur européen de PC et pas moins de 750 magasins réparties à travers toute l'Europe. Cependant, constructeur de PC, ça ne signifie pas grand chose, hormis le fait qu'on assemble une carte maîtresse, un processeur, quelques cartes filles (pour l'audio et la vidéo, par exemple) et une cage amorphe qui enveloppe le tout. Car, le PC est devenu un standard par la force des choses, et c'est Intel qui fixe les règles du jeu, les autres développeurs de hard se contentant de cloner ses microprocesseurs à fin d'émulation. Or Escom n'est pas un cloneur, c'est juste un assembleur. Que viendrait donc faire, au centre l'Amiga-sphère, une société qui semble n'avoir aucun rapport avec ce micro-système et qui ne dispose, en outre, d'aucun savoir-faire technologique particulier ? L'architecture Amiga est unique, non standardisé ; Commodore s'était gardé le monopole de son exploitation et développement, et c'est désormais ce nébuleux Escom qui en est le seul garant. Si donc Escom veut reprendre le flambeau de l'Amiga, il devra passer par l'ingénierie, par l'invention hardware.



MANFRED SCHMITT
PDG ESCOM AG



L'OUVRIER QUI VEUT SE FAIRE INGENIEUR.

Il est évident qu'Escom n'a pas dépensé 10 millions de dollars à la légère, et s'il s'est offert logos, marques, brevets et licences de l'espèce Commodore, c'est qu'il croit ferme en l'avenir de cette technologie. Lors de sa conférence de presse, Escom a clarifié au mieux la situation. Le pédégé et fondateur (1991) de la boite a dévoilé son intention de rendre à l'Amiga la place qui lui revenait dans le boum du multimédia. Cet ordinateur est à l'origine de cette révolution, et son système, aussi bien logiciel que hardware, encore inégalé, en fait la meilleure plateforme pour le traitement du tout-numérique. Escom a donc racheté la totalité des propriétés incorporelles de Commodore, et s'il compte bien rentabiliser la notoriété de Commodore dans le paysage PC (en vendant ainsi, sous ce nom, des Pentium), le groupe paraît s'être trouvé un cheval de bataille à la mesure de sa fouge et de son dynamisme : l'Amiga.
A la date de la conférence (30 mai 95), la firme avait déjà créé la filiale Amiga Technologies, dont elle détient 100 % du capital, et son boss a bien insisté sur la différenciation qu'il



convient désormais de faire entre les 2 noms, Amiga et Commodore. Le premier reste celui que nous connaissons, architecturé autour des processeurs Motorola, et le second ne désignera plus que les PC produits par Escom (équipé Intel).

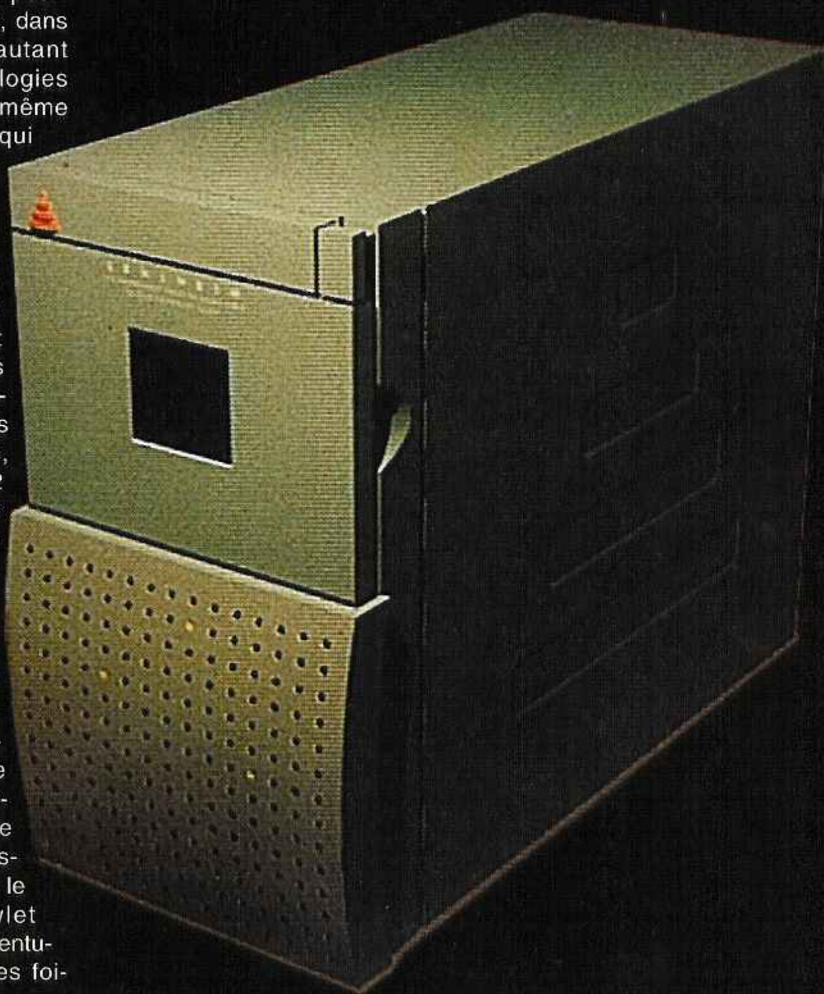
AMIGA TECHNOLOGIES

Les 3 boss du nouveau-né Amiga Technologies, sont tous des vétérans de Commodore : Petro Tyschtschenko (que dieu te bénisse), le gérant y occupait le poste de directeur international de produit et logistique ; de même que Peter Kitel, directeur du Développement, et Jeff Frank, ingénieur en chef, qui avaient des fonctions proches de celles qui sont maintenant les leurs. Les 3 ne tarissent pas d'éloges envers la machines qu'ils vont peut-être, enfin, avoir les moyens de soutenir intelligemment. Petro estime ainsi que, suivant leur stratégie commerciale et technologique, l'investissement qu'a constitué le rachat du vieux Commodore devrait bien être amorti dès le printemps de l'année prochaine. Pour ce faire la vente des Amiga 1200 et 4000 redémarrera aux alentours de septembre-octobre, suivie de celle de la CD32. Le 4000 sera le modèle Tower, que la faillite de Commodore n'a pas permis de produire à beaucoup plus qu'un millier d'exemplaires, et celui-ci, comme le 1200 seront directement équipés du Workbench 3.1, qui permettra, entre autres facilités, la communication avec un lecteur CD-ROM, lequel pourrait être installé d'origine, dans de futurs modèles. D'autant plus qu'Amiga Technologies compte développer lui-même toutes les extensions qui permettraient à l'architecture Amiga de délivrer toute sa foutue puissance ; les plus rapidement disponibles seraient les cartes 68060 pour l'A4000, et 68030 pour l'A1200. Plus encore, différents modèles de ces 2 bécanes seront proposés, avec, par exemple, ces 2 puces pour processeur de base. Des émulateurs hardware pour les systèmes Apple et IBM sont aussi sérieusement à l'étude, ainsi que pour n'importe quel environnement, d'ailleurs.

Le RISC sera bien évidemment la prochaine étape d'Amiga Technologies, même s'il y a encore hésitation entre 2 processeurs : le Power PC ou le HP PA RISC de Hewlet Packard. Sans trop m'aventurer dans des hypothèses foi-

MR DON GILBREATH
VISCORP





ES CO

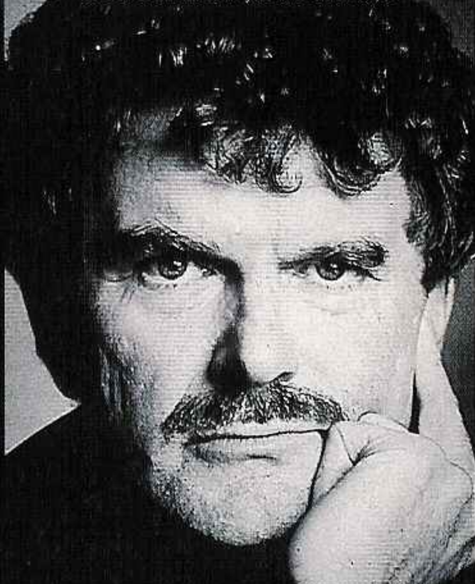
ES COM

Le renouveau de l'Amiga a-t
d'autres renchériront "c'est
ait jamais eu le moindre pot
et fort que l'Amiga, c'est du
stratégie inadaptée. Escom
de l'Amiga. Chronique d'un

Escom se jette corps et âme dans la promotion de l'Amiga ; et pourtant, que connaissions-nous d'Escom, il y a quelques mois de ça. Les moins sectaires des amigateux pouvaient déjà savoir que c'est un grand nom de la fabrication PCeuse, qui se charge également de la distribution de ses bécanes : 2ème constructeur européen de PC et pas moins de 750 magasins réparties à travers toute l'Europe. Cependant, constructeur de PC, ça ne signifie pas grand

chose, horm
semble une
un processe
filles (pour
par exemp
amorphe qu
Car, le PC e
dard par la
et c'est Intel
du jeu, les a
de hard se
ner ses mic
d'émulation
pas un clon
assembleu
donc faire,
sphère, une
n'avoir aucu
micro-systèm





PROF. HARTMUT ESSLINGER
FROGDESIGN, PRESIDENT

reuses, vu le succès actuel du Power PC à travers les Power Mac, la sortie imminente des Power PC d'IBM et la volonté d'Amiga Technologies de favoriser la compatibilité entre leur système et les plateformes concurrentes, le microprocesseur Power PC apparait comme le choix le plus logique.

D'autant plus que la compagnie planche d'ores et déjà sur un partenariat possible avec SCALA et Motorola. De toutes façons, à considérer la vigueur du marketting ESCOMien, l'attente ne devrait plus être très longue avant de savoir de quel bois se chauffera la nouvelle génération d'Amiga. Et Manfred Schmidt de nous promettre un retour en grâce de cette machine, à laquelle l'équipe en place, saura, mieux que quiconque, "redonner les avantages graphiques et sonores, qu'elle avait à ses débuts". Le nouveau Workbench et l'architecture de l'Amiga devront donc conserver cette singularité qui fait leur force et leur supériorité, tout en intégrant des techniques qui leur font désormais gravement défaut, telle que la manipulation de graphismes 3D avec passage obligé par mapping ou Gouraud (en toute logique, ces effets devront être cablés, comme l'étaient auparavant sprites et scrollings). L'Amiga ESCOMien devrait alors être le juste compromis entre le dernier cri technologique et les spécificités qui ont forgé le caractère de cet ordinateur.



MR BERNARD
VAN TIENEN
ESCOM AG

UNE AME DE POETE.

De quel caractère je cau
D'un caractère qui a été le
mier à s'accomoder du r
tâches, et qui reste le seul
proposer un de véritable
efficace, c'est-à-dire pree
(plusieurs applications pe
fonctionner de concert).
caractère qui ne demande
un strict minimum de 8
(ouais, ça c'est du Wind
pour faire correctement to
un système d'exploitation
serait même largement 8
moins). D'un caractère fac
l'autoconfig règne en maît
qui nous pique pas un ca
parce qu'il a pas son p'tit
teur Mac ou VGA (compat
avec les signaux PAL et N
; on connecte un périph,
presto reconnu, on trimba
bécane chez un pote
branche la péritel dans le c
sa téloche, et basta. L'A
c'est simplement efficac
c'est pas chère (sauf quan
Commodore s'emmêle).
défaillances qui ont crée
désaffection durant ces
nières années, Escom se
prêt à les corriger. Amiga T
nologies a bel et bien co
que le potentiel de cette
ne résidait en sa flexibilité
te architecture qui a été co
autour de l'idée du "tuttim
avant même que le mark
et les mass-media ne s'e
rent du concept, pour épa
foule. L'élégance (du sys
comme du coût) d'un A
dans la poigne d'un Escon
pourrait bien aboutir à la d
cratisation tant attendue
"création" numérique.

AMIE LE PRO.

10 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

(1) 43 57 48 20

Fax : (1) 43 57 10 01

ouverture : 10h à 19h

PROMOTION Lecteur CD-ROM

Fourni avec interface SCSI, câbles, manuel, logiciel.
Emulation CD audio, CD32, MPEG, photo CD

Double vitesse 1990F **Quadruple vitesse 2990F**

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE A 500/500+/600

S'installe sous la trappe

1001	A500	512Ko	Sans horloge	200F
1002	A500	1 Mo	s'accouple A1001	490F
1003	A500	2 Mo	Sans horloge	890F
1004	A500	1 Mo	Chip RAM	1490F
1005	A500+	1 Mo	Sans horloge	380F
1006	A600	1 Mo	Sans horloge	380F
1007	A600	1 Mo	Avec horloge	480F

EXTENSION MEMOIRE pour A 1200

1008	0 Mo	32 bits	Sans copro.	590F
1009	2 Mo	32 bits	Sans copro.	1290F
1010	4 Mo	32 bits	Sans copro.	1590F
1011	8 Mo	32 bits	Sans copro.	2490F

ge et support copro.

CARTE ACCELERATRICE 68030 pour A 1200

1012	28 Mhz	0 Mo	1390F
1013	28 Mhz	4 Mo	2290F
1014	28 Mhz	8 Mo	3290F
1015	42 Mhz	0 Mo	2290F
1016	42 Mhz	4 Mo	3190F
1017	42 Mhz	8 Mo	4190F

MMU et support copro.

LECTEUR INTERNE & EXTERNE pour A 500/600/1200/2000

1018	externe	Tous	880Ko	420F
1020	externe	Tous	1,76Mo	990F
1021	interne	A500	880Ko	390F
1022	interne	A 600 A1200	880Ko	420F
1023	interne	A 600 A1200	1,76Mo	790F
1024	interne	A2000	880Ko	420F

DISQUE DUR A 500

Boitier avec contrôleur Ide et extension mémoire RAM jusqu'à 8 Mo

1025	Boîtier vide	0Ko RAM	890F
1026	340 Mo	0Ko RAM	2090F
1027	420 Mo	0Ko RAM	2290F
1028	520 Mo	0Ko RAM	2590F

DISQUE DUR INTERNE 2"1/2 pour A 600/1200

1029	60 Mo	<17ms	890F
1030	80 Mo	<17ms	990F
1031	120 Mo	<17ms	1490F
1032	170 Mo	<17ms	1790F

Livré avec câbles et disquette d'installation

DISQUE DUR INTERNE 3"1/2 pour A 1200

1033	340 Mo	<13ms	1290F
1034	420 Mo	<13ms	1390F
1035	540 Mo	<13ms	1490F
1036	1 Go	<13ms	2790F

Livré avec câbles et disquette d'installation

DISQUE DUR EXTERNE 3"1/2

1037	340 Mo	<13ms	1690F
1038	420 Mo	<13ms	1790F
1039	540 Mo	<13ms	1890F
1040	1 Go	<13ms	3490F

Sur port PCMCIA Overdrive

OCCASIONS



Photo non contractuelle

Amiga 500	700F	Moniteur 1083S	800F
Amiga 500+	800F	Moniteur 1085S	800F
Amiga 600	900F	Moniteur 1084S	1000F
Amiga 2000	1500F	Moniteur SVGA	1000F
Amiga 1200	1900F	Imprimante à partir de	300F
Amiga CD32	900F	Lecteur externe	250F

NOUVEAUTES

INTERFACE SCSI

1041	SQUIREL se connecte sur port PCMCIA	590F

BOITIER CD-ROM

1042	Double vitesse	1690F	1043	Quadruple vitesse	2490F

BOITIER SYQUEST

1044	44 Mo	1990F	1045	88 Mo	2790F

BOITIER DISQUE DUR SCSI

1046	350 Mo	2290F	1047	520 Mo	2490F

AMIGADOS 3.1

1048	A 500/2000	720F	1049	A1200/3/4000	820F

MULTIMEDIA

VIDEO

1050	Genlock Minigen	990F
1051	Genlock Composite	1990F
1052	Genlock Y/C	2990F

SON

1053	Interface MIDI	200F
1054	Megamix Master	340F
1055	Digital AURA	NC

MONITEURS

1056	1085S	1290F
1057	Multiscan	2990F
1058	SVGA 14"	1590F

GRAPHIQUE

1059	Scanner 64 TG	990F
1060	Scanner 256 TG	1290F
1061	Scanner coul.	2490F

IMPRIMANTES

1062	BJ 200	1890F
1063	HP 520	1990F
1064	HP 560 coul.	3990F

DIGITALISEUR

1065	VIDI 12	590F
1066	VIDI 12 RT	1290F
1067	VIDI 24 RT	1890F

ACCESSOIRES

DIVERS

1068	Souris standard	99F
1069	Souris 300 dpi.	120F
1070	Souris 400 dpi.	160F
1071	Souris optique	290F
1072	Crayon souris	300F
1073	Trackball	350F
1074	Multistandard 500	280F
1075	Multistandard 600	380F
1076	Commut. joy/souris	200F
1077	Alim. 500/600/1200	390F

CABLES

1078	Peritel	100F
1079	Midi	80F
1080	Nul modem	100F
1081	Minitel	100F
1082	Disque dur 2 1/2 2 1/2	100F
1083	Disque dur 2 1/2 3 1/2	100F
1084	Prolongation joystick	80F
1085	Imprimante	100F
1086	Adaptateur multisync.	150F
1087	Adaptateur peritel 1083	150F

LOGICIELS

GRAPHIQUES

D-PAINT V	690F
BRILLANCE 20	490F
CALIGARI 24	490F
ART DEPART MENT	990F
SCENARI ANIMATOR	590F
PHOTOGENICS	490F

VIDEO

SCALLA MM 400	1990F
SCALLA MM 211	790F
SCALLA VIDEO TITLE	199F
VIDEO DIRECTOR	790F
CINEMORPH	290F
BROADCAST TITLER	690F

BUREAUTIQUE

PAGE SETTER	250F
FINAL COPY 2	390F
PROWRITE 3.3	240F
PROCALC	1490F

MUSIQUE

BARS AND PIPES Jr	990F
BARS AND PIPES PRO	2490F
DELUXE MUSIC CONST.	1090F
SUPER JAM	690F

JEUX d'occasion

à 50F

POWERMONGER
F-29
CONTINENTAL CIRCUS
KID GLOVIES
OPERATION STEALTH
Z-OUT
NO EXIT
PRINCE OF PERSIA
BLOODWYCH
NINJA SPIRIT
WORLD CUP SOCCER
THE LIGHT CORRIDOR
GRAND PRIX 500
SPACE HARRIER II
SHOCK WAWES
TOTAL ECLIPSE
SPEEDBALL 2
BARBARIAN 2
CHAMBER OF SHAOLIN
GEMINI WINGS
OPERATION WOLF

à 100F

RAILROAD TYCOON
CRAZY CARS 3
SILENTS SERVICE 2
FLASHBACK
ANOTHER WORLD
VROOM
HUNTER
DENIS LA MALICE
NIGEL MANSELL
FALCON
GUN SHIP
JAMES POND
GOBLINS
PUSH OVER
HARPOON
SENSIBLE SOCCER
TORTUE NINJA
RISKY WOODS
FRONTIERE 2
ASSASSIN
WAXWORK

à 150F

ISHAR 3
CANNON FODDER
JAMES POND 3
MONKEY ISLAND 2
TURRICAN 3
TRANSARTICA
DEEPCORE
UNIVERS
SEEK AND DESTROY
BENEATH A STEEL SKY
ISHAR 2
STARDUST
GENESIA
BUMP'N BURN
ALIEN BREED 2
1869
CIVILIZATION
SETTLERS
PRIME OVER
D-DAY
FOOTBALL AND GLORY

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	2,80F	2,70F	2,50F	2,30F
3"1/2 DF HD	2,90F	2,80F	2,60F	2,40F

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

COMMANDEZ

Par téléphone au 43 57 48 20

Par fax au 43 57 10 01

Par courrier en remplissant le coupon ou sur papier libre

A retourner à : **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom ....

Adresse ....

Code Postal ....Ville........................

Tel ....Mon ordinateur ....

Prix TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : poste 50F/transporteur 150F par colis/C.R 70F en sus

Désignation ou ref.	Qté.	Prix	Montant

☐ Chèque ☐ CCP ☐ Carte bleue date d'expiration N°

☐ Carte club AMIE Date : Signature :

ES COM

locution de Manfred Schmidt a le mérite de résumer grosso-modo la stratégie globale qu'Amiga Technologies aura la tâche de foutre en oeuvre. Loin d'être une mince affaire, ce n'est certainement pas l'impossible mission que cela aurait pu constituer pour ces (multi-tâches de chez Commodore-le-vioc.


MR ED GOFF
AMIGA TECHNOLOGIES

Escom, est une jeune boite qui a tout l'air de vouloir en bouffer, et leur politique semble théoriquement on ne peut plus viable. Le simple fait de vouloir licencier la technologie Amiga actuelle et à venir est plutôt de bon augure ; il y a là un réel souhait d'imposer le standard qu'aurait dû devenir ce micro, et cette ouverture des licences à des entreprises extérieures rassure sur la capacité d'Amiga Technologies à réellement concevoir de nouveaux chips, de franches améliorations architecturales (qui n'avaient pas, par exemple, été assez marquées entre le 500 et le 1200). Cette ouverture de la technologie 'miga, à tous les constructeurs licenciés, pourrait bien redonner un sérieux coup de fouet à une "communauté" en perdition, à qui les raisons ne manquent pas pour se sentir floué par Commodore l'ancien. Avec le repositionnement technologique du rejeton Escomien, et l'émulation commerciale des compatibles Amiga qui pourraient bien fleurir (on espère d'ici peu), les prix deviendraient de plus en plus concurrentiels.

Par ailleurs, Amiga Technologie ne part pas totalement à l'aventure, puisqu'il s'est déjà assuré du soutien actif (pour ne pas dire étroite collaboration) de Scala, le roi de la présentation multimédia. Il a ensuite vendu sa première licence, à VisCorp pour ce qu'il considère être un des créneaux très importants de sa technologie, la téloche interactive. Ca se présenterait sous la forme d'une console munie d'un CD-ROM qui vous permettrait, via le cable, de disposer sur votre téléviseur d'un modem (Internet ou minitel), du vidéotexte, de pay-per-view, de jeux Amiga en mode multi-joueurs, d'une fonction fax (avec une imprimante, forcément) et d'autres télé-services en tout genre. A noter que l'ingénieur en chef de VisCorp a bossé quelques 12 ans pour Commodore (putain, y'a toute la smala dans le coup), et que son enthousiasme s'épand jusqu'à remercier Escom de cette opportunité Amigaïenne "de changer la télévision". Ce boitier qui rendrait votre poste un peu plus interactif que les sempiternels zapperies auxquelles bien peu résistent, serait commercialisable aux environs de 1300 balles, et un premier modèle (qui n'incorpore pas encore l'architecture Amiga) fait déjà l'objet de tests à grande échelle sur le marché américain. Enfin - parce que j'en ai ras la raie d'écrire - le leader du jeu vidéo chinois (quasi-monopole, en fait), Tianjin Family-Used Multimedia a acheté toutes les licences nécessaires à la production d'Amiga bas de gamme, ainsi qu'à celle du bestial C64, qui seront vendus, au pays de Bruce Lee, moins chers qu'une chtite calculatrice.


MR PETRO
TYSCHTSCHENKO
AMIGA TECHNOLOGIES

Pour conclure, toi qui n'a pas de magasin Escom dans ta ville, balise pas ta race, l'Amiga sera bien loin de se limiter à cette seule distribution.

FRED


MR JEFF FRANCK
AMIGA TECHNOLOGIES

Plus de 50 références sur cette page, le reste (plus de 3000 articles) est également disponible et en exclusivité A.D.F.I. importe, traduit et améliore une référence :

HiSoft Devpac3.5®.



Édition A.D.F.I.

La force créatrice en action.

A.B.E. 3.060 (EN 7 DISQUETTES).

La référence indispensable des disquettes, des disques durs et des protections.

Que fera-t-il sans son A.B.E. ?

Avec A.B.E. la réparation et la modification d'un support de données ou de ses protections deviennent vraiment évidentes. Vous pouvez bien sûr ne pas nous croire alors demandez-nous la disquette **Test** (50 F) : seul A.B.E. sait la réparer ... et en moins de 1 minute 20 ! En mode Éditeur tout apparaît en clair et selon vos propres choix de configurations (textes, menus, couleurs, ...). Son aide en ligne, textuelle et graphique agit en direct et sait seconder efficacement son superbe manuel didactique (120 pages). A.B.E. est le seul logiciel à pouvoir véritablement réparer toutes les erreurs logiques grâce à son analyse **globale** en 7 passages spécialisés. Création A.D.F.I. 690 F*.

La législation française vous interdit d'utiliser les puissants outils d'A.B.E. 3.060 autrement que dans un but de réparation, de traduction ou de correction. Utiliser A.B.E. 3.060 dans un but de craquage est souvent illégal. Ne modifiez que les logiciels autorisés. Qu'est-ce qu'une destruction logicielle ? C'est un peu ce que fait cette image avec le texte ci-dessus...

ÉDITEUR DE SOURCES.

Rapide et complètement nouveau il est totalement paramétrable, multi-fenêtre, multi-projet, multi-vue, ergonomie maximale souris et clavier, fonction refaire (undo), Macro commande, etc.

DÉBOGUEUR SYMBOLIQUE

Multi-fenêtres. Interactivité avec visualisation par registres, assemblages, sources et mémoire. Support SAS et HS Pascal. Pas à pas ou par routine, etc.

HiSoft Devpac3.5

Nouvelle version

Entièrement francisée

990 F*.

ASSEMBLEUR

Totalement intégré, avec contrôle des options et des optimisations, processeur série 68000, copro, etc.

INCLUDE 1.3 & 3.1

ÉDITEUR DE LIENS

Assemblage avec les fichiers d'inclusions de l'Amiga et avec vos propres routines, insertion d'images ou de modules, amiga.lib, etc.

COURS ADFI COMPLET

Écran, fenêtre, multi-tâche, menu, gadget, notification, sémaphore, seglist, Workbench, Shell, localisation, Tooltype, bob illimité, déroulement de texte (scroll), dual playfield, etc.

English manual in addition of the french manual : +220 FF. Mise à jour 2.0 & 3.0 : nous contacter.

HiSoft Devpac 3.5 ®, la référence.

HiSoft Devpac 3.5 ®, la référence.

DÉCOLLAGES.

Le logiciel éducatif des collages à tout âge.

Avec Décollages tu vas pouvoir décoller en dessin sur ton ordinateur. Imagine un peu tout ce que tu vas faire. Tu vas pouvoir recolorier des puzzles, tracer des reliages, créer de nouvelles images, coller des figurines et des miniatures sonores sur tous tes dessins et bien d'autre choses encore. Normal : c'est le tout nouveau logiciel éducatif et multimédia ultra puissant créé par A.D.F.I. en 4 disquettes 340 F*.



Un vrai multimédia au bout des doigts.

ÉDUCATIF 3½ - 12 ans.

Nouveaux thèmes supplémentaires.	1) L'espace. Disquette de tampons. 110 F*.	2) Lettres, chiffres & symboles. Disquette de tampons. 110 F*.

Ensemble pédagogique comprenant Décollages et Décollages junior. Âge recommandé de 3 ans ½ à 12 ans. Nécessite une ROM 2.0 ou plus, mémoire 2 MO ou plus dont 1 graphique. Optimal avec A1200/4000 + HD.

PAGESTREAM3®.

Nouvelle version, officielle, Française, enregistrée, support gratuit. Est-ce le plus puissant des logiciels de PAO toutes machines confondues ? Il existe enfin. Il vous permet même de récupérer vos anciens fichiers et images Adobe, Propage, TIFF, ... 2870 F*.

TYPESMITH® 2.5.

Avec cette nouvelle version vous pourrez importer, modifier ou créer toutes vos fontes et l'*AMIGA* reconnaît enfin le format True Type (.ttf). 1470 F*.

DÉPARTEMENT PAO, FLASHAGE, IMAGERIE.

Tous travaux Amiga disponibles comme en autre cette publicité faite à **100 % sur *AMIGA*** et toutes nos créations (catalogue, coffret illustré, duplication, fanzine, flashage, imagerie 2 D, 3D ou d'animation, logiciel, manuel, publipostage, rapport, thèse, ...). Devis sur simple demande. Quelques exemples :
- **Duplication qualité luxueuse d'un livre** de 90 pages avec une spirale métallique : 35 F (à partir de 20 livres ou thèses).
- **Duplication couleur de qualité luxueuse** : A4 = 6 F, A3 = 11 F (à partir de 50 exemplaires du même original).
- **Cromalin films fournis** A5 = 230 F, A4 = 295 F, A3 = 550 F et au delà 0,40 F/cm². **Films** divers sur demande du A5 au 40x60 et plus. **Scanérisations** et **photogravures** tous formats.

LES COURS CRÉÉS PAR A.D.F.I.

Tous nos cours sont en français et nécessitent la possession d'une Amiga et du langage sur lequel porte le cours.

Jennifer Amos : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur l'Amos.
5 disquettes de sources d'utilitaires, de jeux et de démonstrations abondamment commentés pour passer du niveau débutant au niveau professionnel. 260 F*.
Mise à jour Amos Pro : la dernière mise à jour 1.12 qui précède le compilateur. 80 **F***.

La bible corrigée : l'importante correction du codage du livre Amiga la bible. 120 F*.

Annabella GFA : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur le GFA.
8 disquettes de sources d'utilitaires, de jeux et de démonstrations abondamment commentés pour passer du niveau débutant au niveau professionnel. 390 F*.

☆ **WorkBench & Système** : le cours multimédia pour tout savoir sur l'Amiga.
Ce cours multimédia utilise AmigaGuide. Interface, écran, WorkBench, fenêtre, menus, AmigaGuide, réglage d'écrans, liens, icônes pour des fichiers ne supportant pas d'icône, recherche d'occurrence ou de fichiers, trucs et astuces, avec nos nombreux sources et conseils. Rom 2 (A500+/A600/A3000)= 290 F*. Rom 3 (A1200/A4000) = 190 F*.

AZUR.

C'est le tout dernier éditeur Ascii et il est d'origine française (il connaît donc parfaitement les àéèç...). Entièrement paramétrable et ultra-puissant il s'adapte à quasiment toutes les utilisations. Avec ses scripts ARexx il sait émuler tous ses concurrents. 290 F*.

GOLDED.

Qui ne connaît pas l'autre éditeur Ascii de référence ? Ses dictionnaires en font aussi l'outil indispensable du courrier, de la PAO et de la programmation. 290 F*.

LA PROGRAMMATION.

Dice Pro C	1190 F*.
Hisoft Basic 2	1190 F*.
Hisoft Pascal	1190 F*.
Metascope Déboguéur	470 F*.
Sherlock Désassembleur	570 F*.
AMIGA OS 3.1 (A500/2000=690) A1200/3000/4000	790 F*.
Comprendre et bien exploiter son Amiga	270 F*.
Kit Development Commodore 3.1	140 F*.
The Amiga Guru Book	420 F*.
GameSmith	1190 F*.

FAX/MODEM/MINITEL.

Le vrai USRobotics®, agréé France Telecom, garanti 5 ans, classe 2.0 (successeur de la classe 2), norme V34 (successeur du V-FC), 28 800 bauds, compression à 115 200 bps. L'USR existe aussi à l'ancienne norme 14 400.

France Telecom veut limiter les télécopies à 9 600 bauds mais ce modem est si puissant qu'il va de 300 à 115 200 bps. Livré déjà configuré, logiciels prêts à l'emploi. L'USRobotics V34 reconnaît toutes les normes usuelles : V34, V-FC, V32, V32 bis, V29, V27, V25, V23, V22, V22 bis, V17, V42 MNP 2-4 errors, V42 bis MNP 5, Fax groupe III, ...

USR 28 800 agréé 2490 F*. (**USR 14 400** agréé 1390 F).

Aura (pour A600 et A1200)	1170 F*.
DIRWORK français	**650 F*.**
GPFax 2.346 français	**600 F*.**
HyperCache 2.0 français	290 F*.
ImageMaster RT 1.5	690 F*.
Photogenics	470 F*.
PCTASK 3.12 français/support	**900 F*.**
SUPERBASE 4	2870 F*.

LE PC SUR AMIGA.

PCTask 3.12 officielle et en vf	900 F*.
Lecteur Haute Densité Externe	870 F*.
Squirrel (A600/1200) scsi2	570 F*.
Disque dur 420 MO installé	1270 F*.

LE PC/MAC SUR AMIGA.

(carte Zorro : 68030 et MMU recommandés).

Emplant scsi	3770 F*.
Son module pc	1270 F*.

STOCKS D'INVENDUS DE MAGASINS.

Ces matériels et logiciels ont été rachetés durant la crise à des sociétés ayant cessé leurs activités.

Carte Genlock SATV A4240 pour A4000 1490 F*. **Amiga** A500 700 F*. **Écran** multiscan Microvitec 3100 F*. **Mémoire** A500 512 KO 200 F*. **Simm** 1 MO 600 F*. **Simm** 4 MO 1200 F*. **Lecteur** A500 interne 490 F*. Nappe 3"½-2"½ 70 F*. **Pack Dynamite** (Wordworth, Print Manager, DPaint IV, Denis, Oscar) 700 F*. **Dune** 200 F*. **KGB** 200 F*. **Populous** 200 F*.

JUILLET ET AOÛT 1995

Gestion logiciel 40 F. (France ordinaire : lettre/colissimo).	Matériel 70 F. (France ordinaire : lettre/colissimo).
Urgent logiciel 110 F. (France : contre-remboursement R3).	**Urgent matériel** 115 F. (France : contre-remboursement R1).
Recommandé + 30 F. (Assurance adaptée R1, R2 ou R3)	**Étranger** + 15 F. (mandat postal exclusivement)

* Merci de nous préciser votre configuration matérielle : certains produits pourraient être inadaptés à votre *AMIGA*.

MISE À JOUR

Nous téléphoner pour les coûts et modalités de mise à jour.

A.B.E. 3.060.B.	**Décollages** 1.002.	**Devpac3.5** 3.50.
GoldEd 3 ou +.	**PageStream3** 3.0H ou +.	**Pctask** 3.12 ou +.

ÉDITION A.D.F.I. résidence les Cottages, 83 rue André Theuriet, F-63000 Clermont-Ferrand.

S.A.R.L. au capital de 50 000 FF. R.C.S. Clermont-Ferrand B392791687. SIREN 39364708600015. TVA INTRACOMMUNAUTAIRE FR913927916687 00016.

Attention : en raison de la confidentialité de certains des travaux qui nous sont confiés, aucune réception ne pourra être faite sur place sans un rendez-vous téléphonique préalable. Merci de votre compréhension.

Support du lundi au vendredi de 10 H à 17 H. **Téléphone** 73 93 77 31. **Modem** 73 34 07 57.

Mesdames et messieurs les **collaborateurs** d'ADFI ainsi que les **vrais développeurs** : nous acceptons à nouveau vos contrats d'édition. Reproposez-nous vos chefs-d'œuvre. Nos seules exigences restent plus que jamais la qualité et le respect du système.

REVUE DE PRESSE



La rédac' croulant sous une avalanche de magazines Amiga anglais & allemands titrant sur la grande nouvelle du mois de juin 1995. Laquelle ? Mais celle du rachat par Escom, bien entendu. Nous allons nous efforcer ce mois-ci à la pointe de l'information en filtrant les articles sur Escom.



Autant l'avouer : si toutes les rédactions se sont mises à traduire les "newsletters" (messages sur Internet) du Dr Peter Kittel, il ne faut pas mettre au panier les réelles nouveautés périphériques et logicielles du monde Amiga. La couverture d'AMIGA JOKER nous a particulièrement intéressé puisqu'elle est la seule à avoir titrée sur les nouveaux jeux allemands de notre machine. L'Amiga ayant à terme une nationalité germanique, il y a fort à parier que les éditeurs d'Outre-Rhin vont se faire un plaisir de s'afficher en première ligne. Joker fête dignement les dix ans de l'Amiga, et félicite Escom (sont pas chauvins, les gars !) de son succès face à Amiga Pleasance International (puisque je vous dis qu'ils ne sont pas chauvins). Escom fort de ses 270 magasins à travers la patrie teutonne, et de son nouveau réseau anglais (230 magasins Rombelows rachetés récemment en bourse) ne devrait pas connaître de réels problèmes de distribution. La relance du C-64 étonne et énerve même Joker, qui se demande pourquoi relancer un 8-bit pour un marché d'Europe de l'Est qui est en pleine effervescence sur le créneau des 16/32 bits. Gageons qu'Escom sait ce qu'il fait ! Côté jeux, c'est LOLLYLOP qui retient notre attention. Ce digne successeur de Rainbow Islands et de Parasol Stars sera un produit à suivre de près, tout comme BEHIND THE IRON GATE (Kompart/ Black Legend) qui est à notre connaissance le premier clone allemand de DOOM. L'action/ aventure n'est pas en reste puisque Black Legend sort "Der Seelenturm" (TOWER OF SOULS) qui bénéficiera d'une fluidité d'animation assassine... On verra (ndlr : on a déjà vu Daniel !!)... Outre la confirmation que NBA/JAM (la confiture de basket ?) sortira en septembre sur CD-32, nous avons pu constaté qu'un éditeur travaille sur un Virtua-Racing pour Amiga. J'm' explique : "POLE POSITION - Formule 1 Teamchef" sera un logiciel de management d'une équipe de F1 et les courses seront totalement virtueles, autrement dit n'imaginez pas battre Schumacher sur le Nurburgring à fond de sixième. Joker nous propose aussi de baiser utile (et propre jamais ?), grâce à LOVING FOR A LIFETIME un Video-CD pour CD-32 de Philips. Axé sur le sexe mais aussi sur la psychologie du couple, et doté de plus d'un dictionnaire thématique ; on devrait pas s'ennuyer pour l'hiver (ndlr : on est en été, Daniel !)...

Les polonais nous épatent de plus en plus avec AMIGA-MAGAZYN, puisque ce mois-ci ils testent des logiciels relativement récents : SCALA MM400 & MAXON CINEMA 4D. PERSONAL PAINT 6.1 est arrivé là-bas, et le testeur s'est amusé à essayer les différents effets sur une photo d'une femme en tenue légère (ndlr : c'est pas sa copine, elle est pas brune !). PPaint obtient une très bonne note grâce à sa simplicité d'utilisation. Les cours proposés tout au long du magazine sont très intéressants, on y apprendra à manier ImageFX, à comprendre le mode Chunky-Pixel, à monter un clavier PC 102 touches sur une CD-32 (Génial !!!).



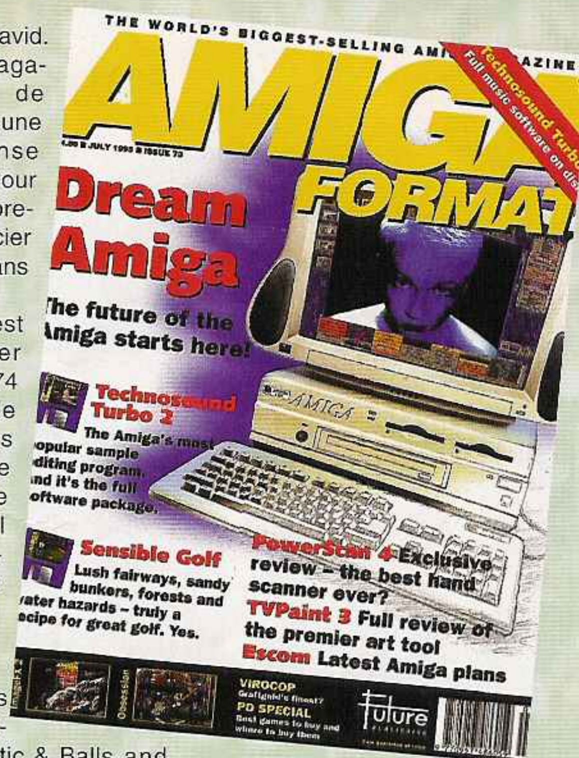
THE ONE - AMIGA (le premier, quoique j'en doute parfois...) propose la démo de VIROCOP (Renegade) qui ne m'a pas vraiment fait bondir de mon siège. Un article caricatural résumant les déboires de David Pleasance aux Bahamas, face à l'envahisseur teuton Escom peut faire rire ou pleurer, mais uniquement chez les grands bretons. Les previews, j'y viens ! Juin 1995, verra WOLFENSTEIN par Black Legend renommé SWITCHWORLD qui a été développé en Pologne dans le château où se déroule l'action (mais sans les chiens et les casques à pointe, on a eu chaud !)... CHESS THROUGH THE AGES (Les échecs à travers les âges) de Black Legend se veut comme le jeu d'échecs incontournable de l'Amiga et je parie qu'il y réussira grâce à de nombreux plus : animations 3D des pièces, cinq niveaux (la préhistoire, le 14ème siècle, les années Napoléon, la première guerre mondiale et le futur), et la technique Anim-Motion développée spécifiquement pour la CD-32. Un jeu polonais comme le précédent. Limbo of the Lost (Rasputin) est un jeu d'aventure se plaçant entre EOB (NDLR : précise qu'il s'agit D'EYE OF THE BEHOLDER, Daniel !) et Indiana Jones, prévu pour Noël 95. Plus proche de nous, F1 WCE (World Championship Edition) de Domark est un jeu de tutures qui vont vite et qui semble gravement copié sur VROOM. Pas de Battle Isle II sur Amiga, mais Front Lines un wargame à base de chars qui devrait en écraser plus d'un, dixit Impressions l'éditeur. La palme du jeu de bagnoles nul du mois revient à Rally Championships, ex-aequo avec Battle Trucks (qui lui a l'avantage de ne pas coûter cher).

AMIGA ACTION nous rassure, PIZZA TYCOON sortira bien (NDLR : en tout cas en France il n'est apparemment pas prévu !), mais uniquement pour les Amiga équipés d'un disque dur.

Pour finir, je vous parlerais des deux gros calibres de la presse anglaise que sont AMIGA-COMPUTING et AMIGA FORMAT. AMIGA COMPUTING attendait impatiemment la version 4 du meilleur logiciel de 3D : LIGHTWAVE. Les testeurs ont d'ailleurs comparé la version PC à la version Amiga, la conclusion est simple, un excellent logiciel sur PC mais qui revient à une démo une fois la comparaison terminée. Et ceci essentiellement pour cause de multitâche préemptif signé Bill Gates. En effet Lightwave travaille simultanément sur le Modeleur et l'écran de travail, chez nous. Désolé !!! Même si le rendu d'un 486 DX2 est 2 fois plus rapide que sur un A4000/40, avec la Cyberstorm 68060/50 sur le 4000 on redivise par deux le rendu du PC. La question que pose AC est celle-ci, achèteriez-vous un Pentium à 21000 Frs où upgraderiez-vous votre 4000 avec une Cyber-storm pour 8500 Frs ? Inutile de dire que pour nous la question ne se pose même pas !!! David Pleasance dans sa chronique, affirme que Ali Mehdi a volontairement coulé C=. De toute façon, on se pose plus de questions puis-que c'est à Escom de rattraper le coup. AMIGA FORMAT, applaudit ESCOM et oublie vite David. Photos des magasins ESCOM de Londres, avec une foule immense (montage ?). Pour être dans les premiers à bénéficier de la reprise sans doute....

Passons, AF est le seul à tester OBSESSION (74 %) le flipper de Merlin. Sans être aussi fluide et coloré que Pin-ball Illusions, celui-ci fonctionne sur tous les Amiga avec 1Mg et possède 4 tables (Desert Run, X-Ile Zone, Aquatic & Balls and Bats) sympathiques. Le seul problème étant le prix, 29,99£ (près de 280 Frs), ça fait cher le jeu quand il est pas AGA. Thalion (rappelez-vous LionHeart : une merveille) sort enfin AmberMoon, un JDR soigné graphiquement et annoncé comme à la portée de tous en raison d'une difficulté croissante. Puis un pseudo concurrent de Shadow Fighter, X-Fighter (CD-32) un jeu de combat plus proche de Rise of the Robots que de Mortal Kombat II en raison d'une agilité médiocre des concurrents. Les décors sont aussi expressifs que l'intérieur d'une cave sombre. Un jeu à oublier avant même qu'il ne sorte... Image FX 2.0 est testé deux mois après nous, et prend un 95% que je ne renierais point. Maintenant, vous pouvez faire vos valises, compostez votre billet d'avion, et partir deux mois pour vous griller les poils au soleil. La presse internationale veille au grain....

DANIEL







PREVIEWS

Des gros-gros produits, comme FRONTIER ENCOUNTERS, L'AMAZON QUEEN, SUPER STREET FIGHTER II HI-TECH... arrivent pour septembre mais à croire le nombre de nouveaux jeux annoncés ce seraient bien la dernière fois que l'AMIGA connaîtrait une avalanche de produits. Les véritables news ne se trouvent plus véritablement qu'en Angleterre, et encore certains commencent à faire la fine bouche. Heureusement qu'entre aujourd'hui et la faillite définitive du support que l'on a tant défendu, ESCOM se pointe avec plein de bonnes intentions pour notre machine. Les nouveautés vont certainement, aidées par une politique intelligent d'Amiga Technologie, commencer à refluer pour notre plus grand bonheur !

BALDIES



Calvitie précoce, calvitie pleine ou partielle, calvitie thérapeutique, calvitie génitale ou congénitale, la calvitie est en passe de devenir un phénomène de mode, bien que très peu assument encore cet état la tête haute. Heureusement, Gametek a pensé à tous les chauves de notre pauvre planète défeuillée, en leur consacrant un jeu qui leur fera peut-être reprendre quelques poils de la bête. Baldies, c'est le Populou-Settlers du chauve, le soft qui fera prendre conscience à tous ceux qui ont plus de poils dans le creux de la main que sur le caillou, qu'être chauve n'est pas une tare rédhibitoire (sauf de l'avis des coiffeurs), mais un mode de vie et un pied-de-nez à cette société "body-builée". Baldies remet les pendules à l'heure des chauves, et de bien belle façon. L'univers baldisien est un hymne au chauvinisme, c'est une contrée peuplée de tribues toutes aussi dégarnies les unes que les autres. Cependant ces clans se refusent à toute solidarité calvitieuse et ne peuvent blairer les autres que sous forme de cadavre ; le sens de leur vie consiste ainsi à cohabiter dans la plus mauvaise intelligence qui soit. L'objectif premier est donc de nuire, le plus crassement possible, aux tribues adverses, qui de leur vicieux côté n'auront de cesse de poursuivre le même dessein. A cette fin, vous disposerez de 4 genres de Baldies : militaire, scientifique, constructeur, ouvrier. En un sens, le jeu réalise la volonté chiraquienne d'abolir le Service National au profit d'une armée de métier, mais dans Baldies l'armée est le





seul métier. Le scientifique inventera les pièges les plus retors, les armes les plus génocides, et les meilleurs abris, les ouvriers et constructeurs les concrétiseront, et les soldats les testeront de bon coeur sur les peuples voisins. Race guerrière par excellence, les baldies n'en ont pas moins une vie communautaire très précise et agencée. Vous ne devrez ainsi négliger aucun aspect de leurs vicissitudes personnelles ou sociales, chaque individu



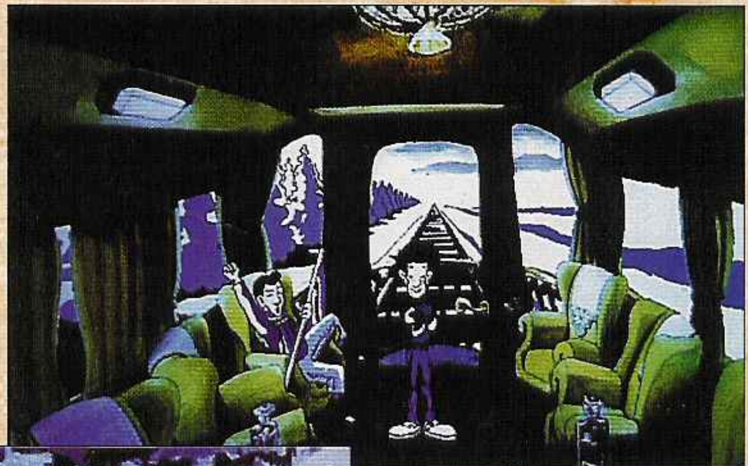


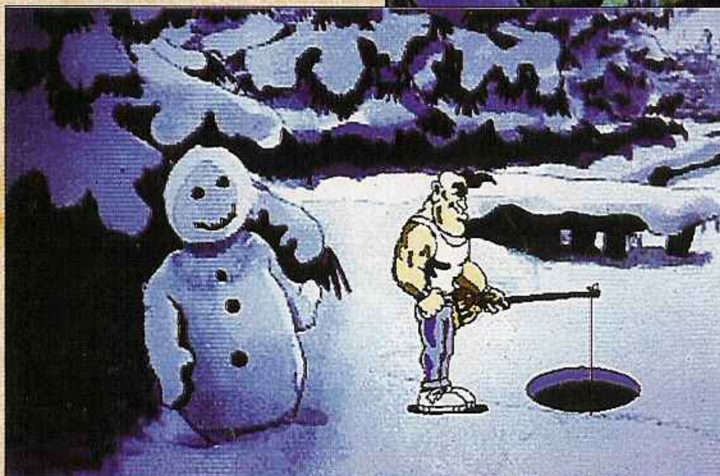
ayant une personnalité qui lui est propre. Zoom géographique, scènes animatiques sur CD32, multi-joueurs jusqu'à 8 chauves, effets météo commentés par Alain Gillot-empétré, intelligence artificielle qui devrait donner des cheveux blancs à ceux qui en ont encore, et 100 niveaux plus poilants les uns que les autres, devraient faire de Baldies un petit hit, même pour les plus chevelus d'entre nous.

THE BIG RED ADVENTURE

Alors que je bataillais ferme pour remporter ma premiere victoire sur MASTER BLASTER contre Farid, quelle ne fut pas mon erreur de croiser, en levant la tête, le regard hagard (belle assonance n'est-ce-pas ?) de Fabien. En effet, fort d'une amabilité qui souligne mon caractère plaisant et enjoué (une petite fleur de temps en temps ça ne fait pas de mal) je lui posais la question qui allait me faire sombrer dans la tristesse et la solitude : "Fabien, t'as du boulot à me donner?" Question bête à une semaine du bouclage. Fab me tend la preview de THE BIG RED ADVENTURE éditée par Core design et me dit du ton qu 'emploie souvent Muster, après avoir martyrisé de pauvres petites balles jaunes pendant deux heures, pour demander à son ramasseur de balles préferé un Perrier citron : "tu me fais illico cette preview et tu discutes pas !" Sans paniquer, comme le premier adolescent qui s'aperçoit qu'il a une peau grasse à tendance acnéïque, je lui reponds derechef : "OK Fab ! Euhh Fab ...Tu l'as caché où la version jouable ?" Ce dernier me retorque, hilare : "il n'y en a pas, débrouille-toi sans".

C'est donc résigné que je regagnais le petit bureau gris, sans vie qui m'était alloué afin d'examiner la doc du soft envoyée par nos petits amis de chez Core ; si vous vous tenez un tant soit peu au courant de ce qui se passe sur les autres supports, vous vous rappelerez que The big red adventure fut developpé précédemment sur PC. Core nous permet de retrouver sur nos Amiga adulés cette aventure qui met en scène trois personnages (le mec passe partout, le balaise idiot et la petite mignonne) chargés de défendre, dans une ex-URSS, le capitalisme naissant face à une organisation dénuée de scrupules, désireuse de réhabiliter l'ancien régime communiste. Comme moi vous découvrez les photos du soft - provenant de la version PC









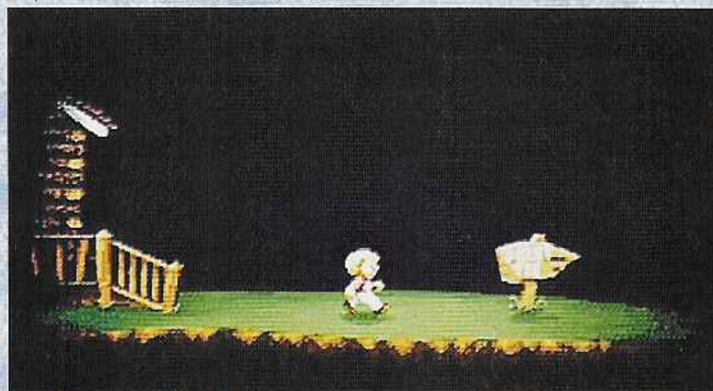
mais qui, aux dires de Core design, leurs seront très semblables dans la version Amiga - c'est très cartoon et pour les dialogues ils ont l'air d'avoir pris des cours d'humour. Quant au système de contrôle il comprendra les mêmes options classiques : ouvrir, fermer, ramasser, examiner, parler et argent ; c'est simple mais efficace. Pour parler des animations ça va être coton du fait que je n'ai pas pu exercer mes talents grandioses et insoupçonnés de testeur sur ce satané soft invisible, mais sur ce genre de jeu l'anim' n'est pas ce que l'on regarde en premier ; espérons simplement que les persos ne bougent pas comme un Fred regardant Dance machine 12 un soir de pleine lune. En somme, cette grande aventure rouge donne dans le déja-vu mais cela contentera les accros du genre grâce à sa simplicité d'utilisation, sa durée de vie assez longue et son ambiance de dessins animés. Bon d'accord, l'arrivée de ce jeux d'aventure pur et dur sur nos machines adorées ne va pas bouleverser le genre ; de plus plusieurs questions restent sans réponse : cette aventure sera-t-elle installable ? Une version Amiga 500 sera-t-elle prévue ? La qualité sonore égalera-t-elle celle du dernier CD de Dani Brillant ? Le fantôme de la preview de THE BIG RED ADVENTURE hante-t-il la redac d'Amiga Concept ? De toute façon restez patient, juste le temps de sauter dans un avion pour la Grande-Bretagne, de défoncer la porte de Core design, de leur arracher la version finale et de courir à grandes enjambées sans demander mon reste pour rejoindre notre cher pays du fromage et vous aurez le droit au test (le mois prochain donc).

SENSIBLE GOLF

Qui ne connait pas les fous furieux de l'equipe Sensible Software ? Personne j'en suis sûr et pour cause, CANNON FODDER, Sensible Soccer ce sont eux ; et c'est avec une joie non dissimulée, denuée de toutes vibrations négatives que toute la redac' acceuillit d'un cri de jouissance (je vous laisse imaginer la scène entre Daniel et Fabien s'étreignant d'une force jusque là insoupçonnée) la venue tant attendue du dernier bébé de S.S : SENSIBLE GOLF. On n'a pas résisté de vous faire une preview bien léchée après avoir reçu la version jouable. Cette équipe de dingues s'attaque donc à un des sports les plus nobles et des plus distingués ou, si vous vous forçez à quitter le bar du club house pour observer le green, vous remarquerez une bande de vieillards arthritiques armés de bâtons de joie cherchant maladroitement à introduire une petite balle dans un trou ; la nomenclutura anglaise s'en trouve fortement perturbée et il en est de même pour le monde parfait et indécrotable de la simulation de golf pure et dure. Vous vous doutez que les Monty Pythons du jeux vidéo ne vont pas faire dans la dentelle : pas de joueurs digitalisés, pas d'images de synthèse superflues, pas de terrains de golf pompés sur ceux des championnats existant, c'est de l'arcade pure. Mais ce golf arcade n'est pas réalisé par n'importe qui ; tous les ingrédients du succès des titres précédents de Sensible Software sont présents : les couleurs agréables et chatoyantes comme les cuisses de Fred sous le soleil couchant, les sprites riquiquis mais adorables, les graphs de bande dessinée et surtout l'interface d'une simplicité et d'une efficacité rare. Pas de prise de tête avec une notice de 340 pages écrite dans un anglais peu chatié comme les mémoires que commença à écrire cet égocentrique de chef maquettiste qu'est François, pas d'écrans de statistiques complexes retraçant le passé glauque ou glorieux de joueurs dont plus personne, même l'arrière grand-mère de Fab, ne se souvient ; avec SENSIBLE GOLF c'est le plaisir d'affronter plusieurs adversaires sans perdre son temps à comprendre l'interface. Comme vous le voyez sur les screenshots la vue qui représente le green et le joueur occupe 75% de l'écran, les 25% restants constituant les quelques informations vitales pour bien jouer : c'est-à-dire que l'on vous indique cordialement le numéro du trou, le par, la valeur en dollars du golf pratiqué, la nature du terrain ou se trouve la balle ainsi que la distance en yards la séparant du trou convoité ; vous pouvez choisir en fonction de la distance le type de club (l'interface peut le choisir à votre place), la direction du coup donnée par une petite croix que l'on déplace autour du joueur sur 360∞ dans un rayon prédéfini. Quant à la force et la précision du coup vous cliquez une fois après avoir observé la vue globale du trou et vous voyez votre perso en gros plan : cliquez une fois pour armer le coup et lorsque la canne redescent recliquez habilement une seconde fois, lorsque le club atteint la zone rouge . Un petit entrainement sera nécessaire pour maitriser le geste. Il faut également tenir compte, surtout au put, de la configuration du terrain, elle est indiquée par de petites flèches. Alors si les simulations complexes vous soûlent ou si votre intellect se trouve limité, comme notre bon ami François, par un abus excessif, non prescrit par la sécu, de pillules anorexiques sautez sur ce prochain hit de Sensible et essayez, pour vous faire un avis perso, la démo livrée avec le mag.

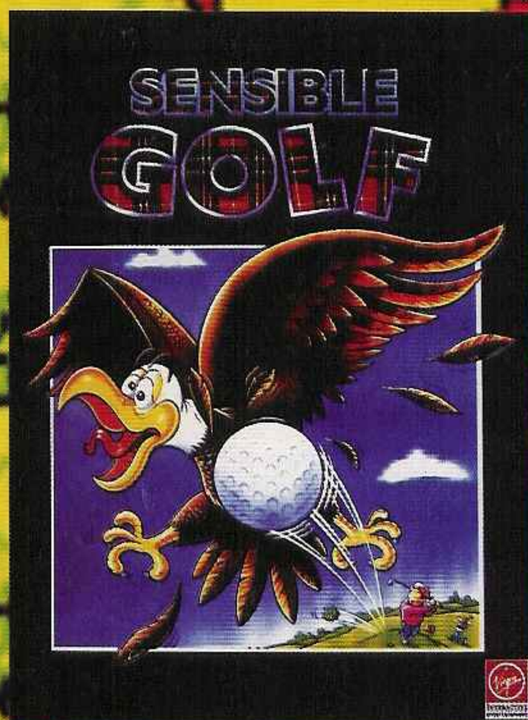








SENSIBLE GOLF











OFFRE SPECIALE
248 Frs
+ port

- OUI, je souhaite recevoir ce tout nouveau hit en puissance de Sensible Software : SENSIBLE GOLF
- Les frais de port s'élèvent à 35 Frs pour un envoi en recommandé
- Je joins donc un : ☐ chèque ☐ mandat (à l'ordre d'AMIGA CONCEPT), de 283 Frs (248 Frs+ 35 Frs)

NOM : ______________________ PRENOM : ______________________
ADRESSE : ____
CODE POSTAL : _ _ _ _ _ VILLE : ______________________ PAYS : ______________
TELEPHONE : ______________________ SIGNATURE :

STAR CRUSADER

GAMETEK, pour des raisons bien mystérieuses, ne se contente pas de son génialissime ELITE II (le 3 est pour bientôt, pas d'affolement...) et nous pond aussi en parallèle STAR CRUSADER. Heureusement, à part l'allégorie spaciale, les deux produits ne semblent pas avoir grand chose en commun. Effectivement, STAR CRUSADER relève autant du simulateur spacial que de la stratégie de combat de masse où les décisions de commandement sont d'une importance capitale pour terminer le jeu. De même qu'il se distingue de son éminent collègue ELITE par un scénario beaucoup plus présent. Il vous faudra, en autre, choisir pour qui vous souhaitez vous battre dans la guerre interstellaire, et, si votre collaboration se révèle efficace, vous assurerez ainsi la victoire de tel ou tel camps. Le jeu peut donc être terminé de plusieurs façons, facteur non négligeable en



terme de durée de vie... Le jeu en lui-même vous permettra donc de laisser libre cours à vos élucubrations joystickiennes ou synapsiennes... Côté simulateur spacial, les aficionados de WING COMMANDER ne seront pas déçus puisque les combats de STAR CRUSADER se déroulent dans un univers entièrement en 3D texturée ! Vous avez bien lu : EN 3D TEXTUREE ! Et pour le même prix, vous aurez à effectuer le choix de votre vaisseau parmi 11 différents. C'est'y pas bô ça ? Que demande le peuple ? Plus de diversité ? Pas de problème : passons au côté stratégique de la chose... Là, il s'agit pour vous de conquérir des territoires en organisant les forces engagées dans chacune des batailles. Vous serez bien évidemment informé de l'évolution de la guerre en permanence et verrez les différents affrontements sur une carte. Bien que nettement plus classique, cette partie du jeu s'intégre parfaitement au reste et accroît nettement la plongée dans l'ambiance de guerre spaciale... Outre des graphismes plutôt novateurs sur notre bonne vieille bécane (encore que la texture mappée commence à poindre son nez un peu partout...), les mélomanes ne seront



pas non plus en reste puisque la bande sonore mérite largement le détour. A noter enfin que sur la version CD, toutes les paroles ont été digitalisées par des acteurs ! Au final, avec son panel de plus de 100 missions à surmonter, et grâce à son ensemble arcade/stratégie allié à une réalisation qui promet d'être spectaculaire, STAR CRUSADER menace de devenir un très grand produit, à la hauteur d'ELITE II, et qui sait, peut être même III...

JULIEN

WHEELSPIN

Avec WHEELSPIN, Kompart s'attaque au domaine de l'arcade automobile, et à première vue il s'en tire pas trop mal. Même si c'est encore une préversion (jouable) que nous avons eu entre les mains, la découverte de ce soft fut une agréable surprise. Dans cette version 1200 (pas de version 500 prévue pour le moment), le choc se sont les graphismes : on reconnait là, la définition du mode AGA définitivement supérieure à celle du PC. Toute la rédac' est entièrement d'accord ! Notez qu'avec WHEELSPIN vous aurez le choix entre 4 ligues : le championnat de buggy, d'Off-road, de voiture de sport ou mondial (toutes les catégories mélangées) ; ensuite, si vous avez assez de cash vous choisirez le type de pneu, de moteur ou d'amortisseur (assez classique mais l'interface mérite le détour). Les courses se déroulent à quatre (2 joueurs maximum en split screen) sur tous types de terrains vue en 3D isométrique et réalisés en polygones mappés et texturés tellement bien fait que ça approche de la synthèse. Les voitures sont en bitmap et c'est là qu'on commence à être déçu : les voitures donnent l'impression de glisser avec la désagréable impression qu'elle voiture n'adhère pas à la route. Sur la neige cela ne gêne pas trop (plus réaliste) mais dans le désert la maniabilité de la voiture est vraiment limite. De plus dans certains circuits les couleurs entre le bord de la route et la route elle-même sont tellement proches que l'on ne distingue plus vraiment les limites de la voie ; gageons que nos amis de Kompart corrigeront ces imperfections nuisant au gameplay et c'est à cette seule condition que WHEELSPIN deviendra un hit !!

MANU







Premier Mail Order

NF = Notice Francaise	500	1200	CD	
3D Construction Kit	199	-----	-----	VF
4th & Inches	99	-----	-----	
688 Sub Attack	129	-----	-----	
A-Train + Construction Kit	129	-----	-----	
A10 Tank Killer	129	-----	-----	
A320 Airbus (USA)(Europa)	229	-----	-----	
Acid Blitz Compiler	329	-----	-----	
Addams Family	89	-----	-----	
Air Bucks 1.2	129	-----	-----	VF
Afterburner	89	-----	-----	
Aladdin	-----	199	-----	NF
Alfred Chicken	-----	-----	129	NF
Alien Breed 2	-----	199	-----	NF
Alien Breed 3D	-----	199	199	NF
Alien Olympics	199	-----	199	NF
All Terrain Racer	179	-----	199	NF
Altered Beast	99	-----	-----	
Amazon Queen	199	-----	-----	
Amberstar	199	-----	-----	
Another World	149	-----	-----	
Apidya	89	-----	-----	
Arcade Sports Bowling	129	-----	-----	
Arcade Pool	89	-----	129	
Archer Macleans Pool	99	-----	-----	
Armour Geddon	199	-----	-----	
B17 Flying Fortress	129	-----	-----	
Baldie	209	209	209	NF
Banshee	-----	199	199	NF
Base Jumpers	199	-----	229	
Battle Isle '93	249	-----	-----	VF
Battlehawks 1942	129	-----	-----	
Batman Returns	169	-----	-----	NF
BEAU JOLLY COMPILATION	**229**	-----	-----	
Beavers	-----	-----	129	
Benefactor	199	-----	199	
Big Sea	199	-----	-----	
Birds of Prey	149	-----	-----	
Black Crypt	109	-----	-----	
Blastor	179	-----	-----	
BLOODNET A500+	**199**	**229**	-----	NF
Blitz Tennis	-----	199	-----	
Blitzkrieg	99	-----	-----	
Blitzlight	229	-----	-----	
Blue Angels	129	-----	-----	
Body Blows	129	129	-----	NF
Body Blows Galactic	-----	159	-----	NF
Body Blows/Superfrog/Overdrive	199	-----	-----	NF
Bravo Romeo Delta	89	-----	-----	
Breach 3	229	-----	-----	
Brian The Lion	179	179	179	
Brutal	209	209	209	NF
Brutal Football	-----	159	159	
Bubba n Stix & Premier	-----	-----	139	NF
Bubble Bobble	89	-----	-----	
Bubble & Squeak	199	199	199	
Budokan	129	-----	-----	
Bump N Burn	179	-----	199	
Burning Rubber	-----	189	-----	
Bureau 13	-----	209	209	NF
BURNTIME	**199**	**199**	-----	
Caesar	129	-----	-----	VF
Cabal	99	-----	-----	
Cadaver/Pay Off	129	-----	-----	NF
Campaign 1 ou 2	249	-----	-----	VF
Cannon Fodder 2	199	-----	-----	NF
Cannon Fodder	139	-----	199	
Cannon Fodd/Settlers/T2/Chaos Eng	229	-----	-----	
Cardiaxx	99	-----	-----	
Carrier Command	69	-----	-----	NF
CARTON ROUGE	**249**	**249**	-----	VF
Castle Master	99	-----	-----	
Caesar Deluxe	129	-----	-----	VF
Champions of Sport	139	-----	-----	
Champ Manager End Of Season	129	-----	-----	
Champ Manager Italia 95	199	-----	-----	
Champ Manager Compendium	179	-----	-----	
Chaos Engine	149	-----	-----	
Chuck Rock 1 & 2	-----	-----	139	NF
Civilisation	229	159	-----	
Clockwiser	109	109	-----	
Club Football	199	199	-----	NF
Cohort 2	219	-----	-----	VF
Colonels Bequest	129	-----	-----	NF
COLONISATION	**229**	-----	-----	
Combat Classics 1	229	-----	-----	VF
Combat Classics 2	229	-----	-----	VF
Combat Classics 3	229	-----	-----	VF
Cool World	179	-----	-----	NF
Complete Chess System	249	-----	-----	VF
Cosmic Spacehead	199	-----	-----	NF
Covergirl Poker	129	-----	-----	
Craft for AMOS	199	-----	-----	
Cruise For A Corpse	149	-----	-----	
Crystal Dragon	199	-----	-----	
Curse of Enchantia	129	-----	-----	
Cybercon 3	129	-----	-----	
Cyberspace	229	-----	-----	
Cyberwar	-----	-----	319	
Cyber Worlds	12.99	-----	-----	
D Day - 6 Juin 1944	269	-----	-----	VF
D Generation	129	-----	199	NF
D Thompson's Olympic Chall	99	-----	-----	
Dark Seed	149	-----	229	
Dawn Patrol	229	229	-----	VF
Deathmask (dans style DOOM)	169	-----	199	NF
Deepcore	-----	-----	199	
Deluxe Paint V	549	549	-----	
Detroit	229	229	-----	VF
Demomaniac	179	-----	-----	
Desert Strike	99	-----	-----	
Disposable Hero	-----	-----	129	NF
Dizzy the Big 6	-----	-----	129	
Dogfight	129	-----	-----	VF
Dragonstone	-----	199	199	NF
Dreamweb	229	229	229	VF
DUNE 1 OU 2	**129**	-----	-----	
Dungeon Master 2	229	229	-----	
Elite +	129	-----	-----	
Elite 2 - Frontier	199	-----	199	
Elite 3 - 1st Encounters	-----	199	199	
Embryo	129	-----	129	
Emerald Mines	-----	-----	129	
Empire Soccer '94	199	-----	-----	VF
Epic	129	-----	-----	
Evasive Action	199	-----	199	
Excellent Games Compilation	249	-----	-----	
Exile	199	199	199	NF
Exterminator	179	-----	-----	
Extractors	-----	-----	269	
Eye Of The Beholder 1 ou 2	129	-----	-----	
FORMULA ONE GRAND PRIX	**129**	-----	-----	

VF = Version Francaise	500	1200	CD	
F1 World Championship Edition	199	-----	-----	
F15 Strike Eagle 2	129	-----	-----	
F17 Challenge	199	-----	-----	NF
F19 Stealth Fighter	129	-----	-----	NF
F117A Stealthfighter	129	-----	-----	VF
F29	129	-----	-----	
Fields Of Glory	229	229	229	
FIFA SOCCER	**199**	-----	-----	
Final Over	119	-----	129	NF
Fire Force	-----	-----	199	
Flashback	189	-----	-----	
Flight Sim 2 Hawaii Scenery	139	-----	-----	
FLINK	-----	-----	**199**	NF
Football Glory	179	179	-----	
FOOTBALL GLORY INDOORS	**199**	**199**	-----	
Front Lines	-----	229	-----	VF
FOOTBALL MANAGER	**199**	-----	-----	
Future Wars	129	-----	-----	
Global Effect	-----	-----	99	VF
Globdule	129	-----	-----	
G Gooch - Second Innings	129	-----	-----	
G Gooch - Test Match Special	199	-----	-----	
G Gooch - World Class Cricket	199	-----	-----	
G Gooch - 94/95 Data Disk	99	-----	-----	
G Gooch - Battle for the Ashes	99	-----	-----	
G Taylors Soccer Challenge	99	-----	-----	
Grand Prix Circuit	109	-----	-----	
Guardian	-----	199	199	
Gunboat	129	-----	-----	
Gunship	129	-----	-----	
GUNSHIP 2000	**129**	**229**	**209**	
Hanna Barbera Animation	319	-----	-----	VF
Hardball	69	-----	-----	
Hard Drivin II	89	-----	-----	
Hard Nova	89	-----	-----	
Head over Heels	89	-----	-----	
Heart of China	129	-----	-----	
Heimdall	109	-----	-----	NF
Heimdall 2	229	229	229	NF
Hero Quest	99	-----	-----	
High Steel	99	-----	-----	
High Seas Trader	-----	229	-----	VF
History Line 1914-18	199	-----	-----	VF
Hook	149	-----	-----	
Hucklebury Hound	129	-----	-----	
Hudson Hawk	69	-----	-----	
Humans 1 & 2	-----	-----	199	
Immortal	89	-----	-----	
Impossible Mission 2025	199	229	199	NF
Indy Jones - Last Crusade Adv	149	-----	-----	
Indy Jones - Atlantis Adventure	199	-----	-----	
Indianapolis 500	129	-----	-----	
Innocent Until Caught	99	-----	-----	
Intelligent Strategy Games	199	-----	-----	
Ishar 3	229	229	-----	
It's International Cricket	199	199	-----	
Ivanhoe	99	-----	-----	
J Nicklaus Greatest 18 Holes	129	-----	-----	
Jack Nicklaus Unlimited Golf	129	-----	-----	
Jack Nicklaus Designer Clip Art	99	-----	-----	
James Pond 3	-----	219	219	NF
Jaguar XJ220	99	-----	-----	
Jet Strike	199	199	229	
Jimmy White's Snooker	129	-----	-----	
Jimmy Connor's Great Courts 2	89	-----	-----	
John Barnes European Football	199	-----	99	
John Madden Football	129	-----	-----	
Jungle Strike	179	179	179	
KGB	129	-----	-----	
Kick Off 3	99	99	-----	VF
Kick Off 3 Euro Challenge	189	199	199	VF
Kid Chaos	179	199	199	NF
Kid Pix	129	-----	-----	
King Pin	89	-----	129	NF
Kings Quest 1, 2, 3, 4 ou 5	129	-----	-----	NF
Kings Quest 6	229	-----	-----	
Knights Of The Sky	129	-----	-----	NF
Last Ninja 2	199	-----	-----	
Last Ninja 3	-----	-----	199	
Leading Lap	199	199	-----	
Legacy of Sorasil	199	-----	199	NF
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3	149	-----	-----	NF
Lemmings 1	-----	-----	199	
Lemmings Double Pack	219	-----	-----	NF
LEMMINGS 3	**199**	**199**	-----	
Lethal Weapon	99	-----	-----	
Links - The Challenge Of Golf	149	-----	-----	NF
Lion King	-----	199	-----	
Litil Divil	-----	-----	199	
Lombard RAC Rally	89	-----	-----	
Lords of the Realm	229	229	-----	VF
LOST EDEN	-----	-----	**269**	
Lotus Turbo Trilogy	-----	-----	219	
Lure Of The Temptress	129	-----	-----	
M1 Tank Platoon	129	-----	-----	
Magic Boy	129	-----	-----	NF
Magicians Castle	199	-----	-----	
Manhunter "New York"	129	-----	-----	
Manhunter "San Francisco"	129	-----	-----	
Man Utd - The Double	219	-----	-----	
Man Utd Prem League Champs	129	-----	-----	VF
Marvens Marvellous Adventures	-----	199	199	NF
Master Axe	179	179	199	
Match Day Manager	99	-----	-----	
Mean 18	99	-----	-----	
Mean Arenas	-----	-----	199	
Megarace	-----	-----	249	
Megatraveller	129	-----	-----	
Microcosm	-----	-----	279	
MICROPROSE GOLF	**149**	-----	-----	
Micro Machines	199	-----	-----	
Midwinter 1 ou 2	129	-----	-----	
MIG 29 Fulcrum	129	-----	-----	
Mighty Max	179	199	-----	
Military Masterpieces	199	-----	-----	
Mini Office	299	-----	-----	
Moonbase	299	-----	-----	
Mortal Kombat 1	199	-----	-----	
MORTAL KOMBAT 2	**199**	-----	-----	NF
Mr. Nutz	199	-----	-----	
Mutant League Hockey	199	199	-----	
Napoleonics	129	-----	-----	
Navy Moves	99	-----	-----	
New Zealand Story	89	-----	-----	
Nick Faldo's Golf	149	-----	229	NF
Nigel Mansells World Champ	99	-----	179	NF
Nightbreed	69	-----	-----	
Night Shift	109	-----	-----	
Nord & Sud	229	-----	-----	VF
Operation Harrier	99	-----	-----	
Operation Stealth	129	-----	-----	

	500	1200	CD	
Oriental Games	99	-----	-----	
Outrun Europa	89	-----	-----	
Overdrive	179	-----	-----	
OVERLORD	**229**	-----	-----	
Patrician	129	-----	-----	
Parasol Stars	99	-----	-----	
PGA EUROPEAN TOUR	**179**	**179**	**179**	
PGA Tour Golf	149	-----	-----	
Pinball Fantasies	99	199	199	NF
Pinball Dreams & Fantasies	249	-----	-----	NF
PINBALL ILLUSIONS	-----	**199**	**199**	NF
Pinball Magic	89	-----	-----	
Pirates	129	-----	-----	
Pirates Gold	-----	-----	229	
Pinkie	179	179	199	NF
Pitfighter	69	-----	-----	
Police Quest 1 ou 2 ou 3	129	-----	-----	NF
Populous & Promised Lands	129	-----	-----	
Populous 2 +	129	-----	-----	
Powerdrive	199	-----	199	NF
Powerhouse	229	229	-----	
Powermonger & Data Disk	149	-----	-----	
Premiere	-----	-----	129	
PREMIER MANAGER 3	**179**	**179**	-----	
Premier Man Multi Edit System	119	-----	-----	
Prime Mover	179	-----	-----	
Prince Of Persia	89	-----	-----	
Project X	129	-----	-----	NF
Pro Tennis Tour	89	-----	-----	
Pushover	99	-----	-----	
Pussies Galore	-----	169	169	NF
Putty Squad	-----	199	199	
Qwak	99	-----	-----	NF
Quest For Glory 1 ou 2	129	-----	-----	
Railroad Tycoon	149	-----	-----	
Rainbow Islands	79	-----	-----	
Rambo 3	89	-----	-----	
Ramparts	129	-----	-----	VF
RBI Baseball 2	99	-----	-----	
Reach For The Skies	129	-----	-----	
Realms	109	-----	-----	
RED BARON	**129**	-----	-----	
Red Heat	99	-----	-----	
Reunion	229	229	-----	
Rise Of The Robots	269	279	229	NF
Risky Woods	189	-----	-----	
Road Rash	109	-----	-----	
Robocop 2	179	-----	-----	
Robocop 3	129	-----	-----	
Robinson's Requiem A500+	229	229	-----	
Rome AD92	129	-----	-----	
Rugby League Boss	109	-----	-----	
Rugby League Coach	199	-----	-----	
Rugby Lge Track Suit Manager	179	-----	-----	
Rules Of Engagement 2	249	-----	-----	
Ruff n Tumble	179	-----	-----	
Run the Gauntlet	89	-----	-----	
Sabre Team	-----	129	129	
SCI - Chase HQ 2	99	-----	-----	
Sci Fi Collection	189	-----	-----	
Secret Of Monkey Island 1 ou 2	129	-----	-----	
SENSIBLE GOLF	**199**	-----	-----	
Sensible Soccer 92/93	129	-----	-----	
Sensible Soccer International	139	-----	169	NF
SENSIBLE WORLD OF SOCCER		**199**	-----	
Settlers	229	-----	-----	VF
Shadowlands	89	-----	-----	
Shaq Fu	199	-----	199	
Shuttle - Space Flight Simulator	129	-----	-----	
Sierra Soccer	169	-----	-----	
Silent Service 2	129	-----	-----	
Sim City 2000 (4Mb + Disque Dur)	-----	269	-----	
Sim City Classic	129	-----	-----	
Sim Classics (Ant/Life/City)	229	-----	-----	
Simon The Sorceror	249	269	269	NF
SIMON THE SORCEROR 2	**229**	**269**	**269**	
Simpsons	89	-----	-----	
Sink or Swim	99	99	-----	NF
Skeleton Krew	-----	229	229	
Skidmarks	129	-----	-----	
Skidmarks Upgrade	129	-----	-----	
SKIDMARKS 2	**199**	-----	**199**	
Skitchin	199	199	199	
Sleepwalker	99	99	-----	
Sly Spy	99	-----	-----	
Snapperazzi	159	-----	-----	
Soccer Kid	-----	-----	199	
Space Academy	-----	-----	199	
Space Crusade	89	-----	-----	
Space Legends	229	-----	-----	VF
Space Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4	129	-----	-----	NF
Speedball 2	89	-----	129	
Speris Legacy	199	-----	199	NF
Spherical Worlds	179	-----	179	
Star Crusader	199	199	199	
Star Trek 25th Anniversary	-----	179	-----	
Starlord	249	-----	-----	
Street Fighter 2	129	-----	-----	NF
Strike Fleet	199	-----	-----	
Striker	89	-----	199	NF
STRIP POT	-----	-----	**199**	
SUBWAR 2050	-----	**229**	**229**	
Super Space Invaders	109	-----	-----	
Superfrog	-----	-----	129	
Super League Manager	199	199	199	
Super Loopz	-----	199	199	
Super Methane Brothers	89	-----	89	
Super Monaco Grand Prix	99	-----	-----	
Super Putty	-----	-----	129	
SUPER STARDUST	-----	**199**	**199**	
Super Streetfighter 2	229	229	229	
SUPER SKIDSMARKS	**199**	-----	**199**	
Supremacy	129	-----	-----	
Syndicate	129	-----	-----	
Tactical Manager	199	-----	-----	
TACTICAL MANAGER 2	**189**	-----	-----	
Team 17 Collection Volume 1	199	-----	-----	NF
Team Yankee	129	-----	-----	
Test Drive 2	99	-----	-----	
Terminator 2	209	-----	-----	
TFX (4Mb+Carte Graphic Acc)	-----	249	-----	
The Big 6 - Dizzy	-----	-----	129	
The Clue	-----	199	199	
Their Finest Hour	149	-----	-----	
Their Finest Missions	99	-----	-----	
THEME PARK	**229**	**229**	**229**	
Thomas Tank Pinball	149	-----	-----	
Thunderjaws	89	-----	-----	VF
Tiny Troops	249	-----	249	
Toki	99	-----	-----	
Top Gear 2	179	179	179	

	500	1200	CD	
TORNADO	**99**	**99**	-----	
Total Recall	69	-----	-----	
Total Carnage	-----	-----	199	
TOWER ASSAULT	**139**	**139**	**199**	
Tower of Souls	199	199	-----	
Track Suit Manager 2	189	-----	-----	
Traps & Treasures	149	-----	149	
Trivial Pursuit	69	-----	-----	
Trivial Pursuit Deluxe	-----	-----	199	
Turbo Trax	179	179	-----	
Turning Points	129	-----	-----	
U.F.O.	249	249	229	
Ultimate Body Blows	-----	-----	199	
Ultimate Golf	99	-----	-----	
Ultimate Soccer Manager	199	199	-----	VF
Uncovered	199	-----	-----	
Universe	229	-----	229	NF
Untouchables	99	-----	-----	
Valhalla - Before the War	229	-----	-----	
Valhalla - Lord Of Infinity	199	-----	-----	
Voyages Of Discovery	139	-----	-----	
Vital Light	199	-----	199	
Wembley International Soccer	-----	199	199	
Wembley Rugby League	179	179	-----	
Wing Commander	129	-----	-----	
Winter Gold	129	-----	-----	
Wiz N Liz	109	-----	-----	NF
Wizkid	129	-----	-----	
World Cup USA '94	179	-----	-----	
WORLD CUP YEAR '94	**199**	-----	-----	NF
World of Golf	199	-----	-----	
Worlds at War	99	-----	-----	
Worlds of Legend	129	-----	-----	
WORLD CUP GOLF	-----	-----	**199**	
Wreckers	199	-----	-----	
WWF 1 ou 2	99	-----	-----	
Yo Joe		-----	-----	VF
Z-Out	99	-----	-----	
Zak McKraken	129	-----	-----	
ZeeWolf	199	-----	-----	NF
Zool	99	-----	99	NF

JOYSTICKS & ACCESSOIRES

3.5" Boitier a 40 Disk	49
3.5" Boitier a 100 Disk	79
Adapteur Pour Analog Joystick	59
Cable d'extension pour Joystick	59
Cheetah 125+	99
Cheetah Bug	119
Comp Pro Joypad Pour CD32 (4 boutons)	159
Freewheel Volant (Digital ou Analog)	249
Gravis Advanced Switch Joystick	249
Kit Nettoyage Pour Disque Dur 3.5"	19
Mouse (Souris)	109
Mousehouse	39
Mousemat	39
Gravis Gamepad	179
Joystick Y Splitter (Doubleur de Joystick)	59
Logic 3 Delta Ray Autofire JY156	109
Logic 3 Quatro GT Autofire JT155	109
Logic 3 Quatro JT154	89
Logic 3 Logipad JT160	119
Hyperpad	99
Quickjoy Jetfighter SV126	129
Quickjoy Pedals SV129	139
Quickjoy Topstar SV127	199
Quickjoy Turbo SV124	99
Saitek Megagrip 2 Autofire MX220	109
Screenbeat 3 Enceintes Preamplifiees SB203	129
Screenbeat 4 Enceintes Preamplifiees SB240	119
Screenbeat 5 Enceintes Preamplifiees SB204	119
Screenbeat Pro 50 Enceintes SB250	299
Screenbeat RCA Adapteur Cable	19
Screenbeat Power Supply	79
Suncom Slik Stick	79
Suncom Tac 2	99
SX-1 CD32	**1699**
Wico Q Stick	69

DOMAINE PUBLIC

UTILTIES

U002 A-Gene Family Tree (1 Meg)	12
U003 The orkshop	12
U004 Labe Designer	12
U005 Slidehow Creator	12
U006 Address Book	12
U008 Asteroids 92	12
U009 Little Office	12
U013 The Right Way	12
U014 Panasonic Printer Driver	12
U015 HP Printer Driver	12
U016 Seikosha Printer Driver	12
U018 HP 550C Printer Driver	12
U019 Imploder v4.00	12
U020 Bad Format	12
U021 Amiga Beginners Guide	12
U022 Vetter Bench v1.2	12
U023 De-Grader 500 600 1200	12
U024 Extermin-8 Virus Killer	12
U025 Engineers Kit (A1200 only)	12
U027 Fake Memory for A1200	12
U028 Action Replay for A600	12
U029 Amiga Tutorial	12
U030 ACES Database	12
U031 Abace v1.33	12
U032 Excel Database	12
U033 Text Plus v4.00	12
U035 Text Engine	12
U038 Number Pad for A600	12

CREATEUR

C001 Slide Show Creator	12
C002 Label Designer	12
C003 Super Fonts	12
C004 Mobed	12
C005 Deluxe Paint Tutor	12
C006 Shadow Demo Maker	12
C007 Clip Art	12
C008 ABC Adventure Creator	12
C009 Lllinois Labels	12
C010 Audio Animation Studio	12
C011 Word Power	12
C012 Font Farm	12
C013 Wine Maker	12
C014 Assassins	12
C015 Print Studio	12
C016 Garden Designer	12
C017 X Beat	12

DEMO'S & RAVE

D001 Night Breed	12
D002 Iron Maiden Slideshow	12
D003 Good Morning Vetnam	12
D004 Creep show	12
D005 Fracion horror show	12
D006 Total Recall Slideshow	12
D007 Evil Dead (1 meg)	12
D008 Batman Cartoon	12
D009 Robocop	12
D010 Viz Slideshow	12
D011 Not The 9 Oclock News	12
D012 Raider Of The Lost Ark	12
D013 Predator Demo	12
D014 Safe Sex	12
D015 Stealthy 2 (1 meg)	12
D016 Jimi Hendrix Slideshow	12
D017 Kim Wilde Slideshow	12
D018 Holsten Pils	12
D019 Popeye Meets The Beach Boys	12
D020 Star Trek Animations	12
D021 Moonwalker Demo	12
D022 Mike Tyson (1 meg)	12
D024 Terminator	12
D025 Aliens Demo	12
D026 Life Of Brain	12
D027 The Garfield Slideshow	12
D028 Teenage Turtles Slideshow	12
D029 WWF Slideshow	12
D030The Gathering GFX	12
D041 Enterprise leaving Dock	12
D042 Girls of Sport	12
D043 The Run (1 meg)	12
D044 Star Trek Animations	25
D045 Jesus On E's	12
D046 How To Skin A Cat	12
D047 Calendar Girls	12
D048 Rave Vision	12
D049 Techno Warrior	12
D050 Jesus Loves Acid	12
D051 House Samples	12
D052 Rave Length	12

MUSIQUE

M028 Pink Floyd The Wall Remix	12
M029 No Limits	25
M030 Cybernex	12
M031 Motiv-8	12
M032 Sound Track Slampler (4 disks)	49
M033 Sound Effects	12

JEUX

G001 Dynamite Dick	12
G002 Madona Puzzles	12
G003 NU	12
G004 Breakout Construction Kit	12
G005 Bagitman	12
G006 Fruit Panic	12
G007 Aztec Challenge	12
G008 Gnu Chess	12
G009 St Arlans	12
G010 Megaball	12
G011 Intruder Alert	12
G012 Artillerus	12
G014 Zalycon	25
G015 Earth Invaders	12
G016 Psycho Santa	12
G017 Mayhem	12
G018 The Fun House	12
G019 Amos Games	12
G020 Games Galore	12
G021 Quadrix (pal only)	12
G022 Buzzard	12
G023 Break Out	12
G024 Demolition Mission	12
G025 Lady Bug (not 600 or 1200)	12
G026 Depth Charge	12
G027 Addams Famly	12
G028 Tetren	12
G029 Dual	12
G030 Spitfire Assault	12
G031 Tetris Pro	12
G032 Relayer	12
G033 Bomb Jacky	12
G034 Top Secret	12
G035 Flagcatcher	12
G036 Wizwar	12
G037 Battlements	12
G038 Calculus Combat	12
G039 Blob	12
G040 Sector	12
G041 Gush	12
G042 Smurf Hunt	12
G043 Super League Manager	12
G044 Quiz Master & Editor	12
G045 Revenge Of The Mutant Camels	12
G046 Tank Attack	12
G047 White Knight	12
G048 Wibble World Giddy	12
G049 Pixie Kingdom	12
G050 American Star Trek	25
G051 Atlantis	12
G052 Adventure Soultions (not 1200)	25
G053 Legend Of Lothian	12
G054 Iron Clads (not 1200)	25
G055 Wizars Wars	12
G056 Fortress (demo)	12
G057 Neighbours Adventure	25
G058 Space Rescue	12
G059 Dungeon Dvelerr	25

SPORT

SP001 Top Of The League	12
SP002 Scottish Football Manager	12
SP003 18th Hole	25
SP004 Mr.Men Olympics	25
SP005 Slamball	12
SP006 Strikeball	12
SP007 Amos Cricket	12
SP008 Grand Prix Simulator	12

SIMULATEURS

SM001 5 Simulation Games (not 1200)	12
SM002 Return To Earth	12
SM003 Napoleonic Warfare Sim v5	12
SM004 Wheel of Fortune (not 1200)	12
SM005 Card Sharp	12
SM006 Sub Attack	12
SM007 Roulette	12
SM008 Act Of War	12
SM009 Micro Market	12
SM010 Strategic Games	12

NOM PRENOM
ADDRESS
Code Postal VILLE
TEL

Pour Commandes Telephoniques Appelez 1944.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et Dimanche 11H00 A 17H00 Pour CommandesTelephoniques Par Fax 1944.12.68.27.11.73

MASTERCARD
VISA
CARTE BLEU

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

DATE D'EXPIRATION /

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES

PRIX - FFrs

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

TOTAL

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept:AMC07
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.
EUROCHEQUES NON ACCEPTES

A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER

A 500/A600 A1200 CD32



LA CHRONIQUE DE LA REDACTION

Un revenant siège désormais sur les lieux de notre magazine. C'était un homme talentueux ayant acquis une certaine vertu à laquelle nous n'étions pas insensible. Un homme ! dont toutes les qualités et moeurs non voisines des notres nous épataient chaque jour. C'était un dénommé Farid. Mais maintenant celui-ci demeure sans but précis n'ayant que pour hobby : jouer à Master Blaster. Il s'est donc fait adopter par la rédaction du magazine et a désormais recouvré le nom barbare de Farida-Tapetta !!! Les Polios quant à eux ont pris du retard dans l'expédition des mags pour les abonnés, alors n'hésitez pas, mais surtout pas à lyncher ces semeurs de zizanie !! De plus, Master-Blaster laisse perplexe Isabelle, qui devant ce jeu si complexe perd sans cesse contre Fabien.
Enfin, chers lecteurs voici les vacances qui approchent. La chaleur dans les bureaux n'en est que plus torride et suffocante. Ainsi, ces ventilateurs "made in Bretagne" brassent des odeurs, quelque peu désobligeantes, de males primitifs en voie de pilosité croissante. En revanche, chacun commence à faire leurs petites emplettes de l'année, Jérôme par exemple, a renouvellé sa garde- robe sexy tel que tee-shirt marcel ou encore polo ultra moulant, des vêtements digne d'une tapette bien fraîche ou du bon franchouillard. Il n'a pas non plus hésité à l'achat d'un pot de graisse à traire afin d'intensifier le bronzage et de bien favoriser la poussée de pustules assez compromettantes. Le monoï pour Isabelle semble de rigueur surtout lorsque l'on passe ces vacances en voiture à traverser la côte atlantique, le bronzage intégral 24 h sur 24 à la plage semble bien compromis Isabelle !! De plus, le petit Fred a la ferme intention de séjourner pour ses vacances dans le sud ou il pourra goutter et apprécier la douce saveur du musca, en bref se soûler à en s'en faire péter les neurones!!! Pour certains chauvins ou plutôt chauvines, n'est-ce pas Lydia, le retour dans son pays natal paraît indispensable. Et oui, "ils ont les chapeaux ronds vive la bretagne, ils ont les chapeaux ronds vive les bretons, mon grand-père et ma grand-mère ont l'habitude de coucher nu, mon grand père y voit pas clair, il embrasse grand-mère au cul....", ceci chers lecteurs est l'hymne de la Bretagne que nous adorons tous au magazine. Quant à Annash Desantosh, elle vash certainementsh allersh aush Portugalsh et mangersh de la moruesh ou des acrash !!! Byesh-byesh à toush et buenas vaccaciones !!!



ISABELLE

Et bien voilà, on y est enfin arrivé !!! On a tous tenu bon, on en a même beaucoup bavé, mais ça y'est, nous y sommes !!! Eh oui, au moment ou vous lirez ces lignes, certains de la rédac seront déjà en vacances, moi par exemple. Que je vais être triste de ne plus avoir de lecteurs au bout du fil (c'est de l'ironie, faut pas pousser !!!), de ne plus voir les tapettes de la rédac (ça aussi, c'est un peu ironique, quoi que ???), et surtout de ne plus pouvoir foutre de tolle à Fabien à Master Blaster. J'entends déjà ce mauvais perdant hurler que je suis une menteuse, le pauvre, va falloir qu'il s'entraîne énormément pendant les vacances, pour qu'il puisse avoir l'espoir de me battre un jour. Allez, ciao et bonnes vacances à tous.



ANNA

Ca y'est, Séverine est devenue bilingue !!! Cela étant dit, un conseil quand même, attend un petit peu avant de t'aventurer sur les sols utilisant ma chère langue maternelle... Dans tous les cas, ne soit pas triste, lorsque je reviendrai, je ramènerai tout spécialement pour toi et RIEN que pour toi (si, si, j'insiste) toute une valise (qui n'est pas en carton) pleine à rabord de morue !!! Ca te fait plaisir hein ??? Ne me remercie pas, c'est pas la peine.



LYDIA

D'abord, moi je m'en fous, je pars en vacances la première. Ce qui signifie également que je rentrerai la première. De toute façon, en Bretagne on respire, finies les odeurs désagréables de toutes ces tapettes qui empestent le mag (exéptée Isabelle qui me comprend). En Bretagne, on fait aussi "caca par terre et on coupe le zizi de ceux qui font pipi au lit pour en faire des spaghettis" (NDLR : pour ceux qui ne suivent pas, c'est la suite de la chanson de "Ils ont les chapeaux ronds..."). Séverine, si t'as besoin de chansons bien populaires et bien de chez nous, n'hésites pas à venir me voir. C'est le 3ème champs à gauche, après la grande ferme, attention de ne pas marcher dans la bouse de... Ah, trop tard !!! Bon, surtout si vous ne savez pas quoi faire de vos vacances les tapettes, évitez la Bretagne, ne venez pas nous piquer nos crêpes, ni notre bon cidre, bien de chez nous !!!



MANU

Eh oui, la rédac d'Amiga concept a accouché d'un petit dernier, en l'occurence moi même : Emmanuel dit Manu le gentleman de ces dames (ndlr : là c'est lui qui le dit), dit Manu le redresseur de torts inavoués (ndlr : idem), dit Manu le surfer d'argent vendéen, dit manu l'homme qui a bien connu la belle soeur d'Annie Cordie qui fut en son temps amante insoupçonnée de notre bon ami Fred. Enfin me voilà parmi ces jeunes gens plein de fougue qui composent cette ambiance colorée qu'est la redac' d'AMIGA CONCEPT. Mais cela n'a pas été sans mal, ooh non ! Chers amis, la première fois que je fus introduit dans les bureaux austères et inacceuillants de la redac' je ressentis alors ce que ressens le fan lorsqu'il pénètre dans la loge de Michel Sardou en lui présentant d'une main timide et tremblante un papier gras et froissé sur lequel, la star consentante, aposera sa signature tant convoitée. Certes depuis, ma situation s'est améliorée, en effet la chaine à laquelle je suis attaché me laissant 3m de longueur je peux atteindre à la fois ma gamelle et l'Amiga 1200 qui m'est généreusement attribué. De toute façon ne vous inquiétez pas je serais là à la rentrée, en espérant que d'ici là j'aurais droit à 2 repas par jour.



FRED

Amiga a trouvé un père adoptif, et ça m'fait chaud aux aiselles. Un certain David P. pointe dorénavant au chomdu ; et si Escom parvient à redorer, comme il le projette, le blason blasé de l'Amiga, gageons que le bon gros David pointera bientôt au purgatoire, pour faute existentielle. Sinon, nos pommes ont retrouvé le sourire depuis le départ d'un certain ver, qui commençait à rudement nous pourrir la vie. Il fait de nouveau bon-vivre au sein quasi-fécond de la dac'ré, et ça nous permet d'aborder nos congés impayés avec une sérénité accrue, malgré de nébuleux lendemains. Allez, bonne vac' les zigs (Irmé, en der) !!



FRANCK

S.O.S, S.O.S, je coule, je croule sous le travail, par votre faute. Je maudis ESCOM d'avoir repris Amiga. Non mais sans blague, que suis-je venu faire dans cette galère. Vous n'avez jamais été aussi nombreux à nous écrire, ce qui fait que désormais, je suis comme qui dirait votre esclave. Je vais aller me plaindre au syndicat des amigaphiles moi, comment Isa ? Ca n'existe pas ? Bon, je sais ce qu'il me reste à faire. Je vais filer la totalité de mon travail à Victor, un stagiaire bien consciencieux, et qui connait par coeur la signification du mot Tapette. Victor, bienvenue au club. Point de vue canular, la dernière trouvaille est un standard interne spécial Roland-Garros et Wimbledon. Bonnes vacances les tapettes, signé Poliote n°1.



FABIEN

Ouais, d'ailleurs je veux pas dire, mais il n'y a bien que moi qui ai laissé sa chance à Farid sur MASTERBLASTER (c'est tellement bon de gagner !). Les autres sont de toute manière tellement nazes qu'ils prétendent avoir fait le tour du jeu pour ne plus se prendre des tollées même face à des mecs sur le retour, comme Farid. Je ne citerai pas Isabelle par pure charité... Allez je vous souhaite de vous amuser autant que nous pendant nos quelques jours de repos que nous laisse ce numéro d'été. Vous verrez, ça fait du bien de lâcher de temps en temps sa machine et puis surtout on prend encore plus de plaisir de la retrouver.

TOP LECTEURS

Ce mois-ci, pour pas changer, Sensible World of Soccer arrive en tête de ce classement. Quelle surprise ! Soit vous avez peur de ne rien gagner en le détrônant de sa première place, soit vous aimez réellement ce jeu, et vous ne vous en lassez pas. Quelque soit la réponse, nous félicitons Eric GOULIELMAKIS qui a remporté le jeu ATR.

1 - SENSIBLE WORLD OF SOCCER (=)

2 - CANNON FODDER 2 (=)

3 - PINBALL ILLLUSION (+6)



DANIEL

Mes dernières vacances à Mourmelon se sont bien passées, j'ai un bronzage superbe sur mes beaux muscles. La preuve ? Isabelle m'admire sur une photo, en treillis avec mon gros tube poli (mon lance-roquettes, bien entendu !!!). Ah le prestige de l'uniforme !
Mais mon goût prononcé du sport (quoique ?), a été stoppé net dernièrement par une grosse entorse de la cheville. Deux semaines de plâtre et deux de convalescence vont donc me forcer à l'immobilisme militaire... M'en fiche, je ferai joujou avec mon Amiga dans la rédac'!!!



FRANCOIS

Sous cette chaleur caniculaire (heum, heum), enchainé à mon bureau je dépouille votre courrier sans m'en lasser enfin presque car parfois,je me demande si vous ne le faîtes pas exprès d'envoyer tous en même temps vos coupons. Merci ESCOM de me donner plus de boulot,n'est ce pas les tapettes ! Je crois que les vacances me feront du bien et il n'y a pas qu'à moi d'ailleurs. Vivement la rentrée pour mieux s' éclater en lisant votre courriers. Bonne vacances à toutes et à tous (les tapetteeees, ha ! oui).

THE BEST OF BEST POLIOTE 2



JEROME

Ah, bientôt les vacances... Surtout n'oubliez pas votre Amiga Concept sur la plage ! Je vois qu'on critique nos maillots dit "Marcel", mais sachez, chers lecteurs, que ces Tee-shirts permettent un bronzage plus important dû à leur échancrure. D'ailleurs, voilà bien un vêtement que je pourrais conseiller à Séverine, car dans le genre blanc-bec, on ne fait guère mieux ! Bref, à tous les adpetes du Marcel, rendez-vous sur la plage cet été.

QUI VEUT GAGNER UN JEU ?

Le TOP de vos jeux préférés fait gagner chaque mois ur heureux élu. Vous pouvez à votre tour tenter de gagne l'un des jeux de la «VITRINE DES BONNES AFFAIRES» Pour cela, rien de plus simple : il vous suffit de nous en voyer le classement de vos TROIS jeux préférés, sur pa pier libre ou bien par le coupon destiné à cet effet. Comme vous êtes nombreux à participer à ce classement et que les dépouillements sont devenus fastidieux, vous n'avez plus qu'à préciser trois jeux, au lieu des dix précédem ment demandés. Les points sont comptabilisés de la ma nière suivante : 12 points pour le 1er jeu, 8 pour le 2ème et 5 pour le troisième.

1. ....
2. ....
3. ....

NOM : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
CP et VILLE : ....

JEU SOUHAITE : ....
(à choisir en pages «VITRINE DES BONNES AFFAIRES»

TEST AMIGA

DOMARK INTERACTIVE

COURSE DE VOITURE	
1 Disk	A500 et plus
PAS D'UTILISATION	
JOYSTICK	1-2 Joueurs
	ANG
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Excellent
Machines : Tout Amiga	

GRAPHISME	70
ANIMATION	85
MUSIQUE	55
BRUITAGE	60
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	75

SENSATIONS	90
MANIABILITE	92

AMIGA CONCEPT 75%

COMBINES

- Essayez tout d'abord de vous entraîner avec la boite manuelle, l'automatique c'est de la m..
- Faites très attention à la météo du circuit choisi : le choix des pneus en dépend. La gomme dure est déconseillée sous la pluie !
- Lorsque vous arrivez sur un groupe de voitures, rétrogradez jusqu'à la quatrième au max et doublez par l'intérieur.
- En ce qui concerne l'arrêt au stand n'attendez pas le dernier moment et commençez à rétrograder bien avant sinon vous allez vous retrouver, comme un crétin, juste après le stand sans carburant (NDLR : Manu en a fait les frais !!!).

DANS LE MEME GENRE
NIGEL GRAND PRIX
VROOM



F1 World Championship Edition

AHHH..LUI COUPER LE VIRAGE ET LUI FAIRE UNE QUEUE DE POISSON A CE SATANE TEUTON DE SCHUMACHER, MON REVE EST ENFIN EXAUCE GRACE A F1 World Championship Edition DE DOMARK !



Cela faisait un petit bout de temps que l'on avait pas eu une petite course de bagnoles sur nos petites bécanes chéries n'est-ce pas ? C'est donc avec une certaine joie non dissimulée que je testais le petit dernier de nos grands bretons de Domark : F1WCE le jeu officiel de la fédé internationale ; c'est notre Alain national qui va être content.

LA VRAIE SAISON 1994 AVEC LES VRAIES ECURIES ET LES VRAIS PILOTES

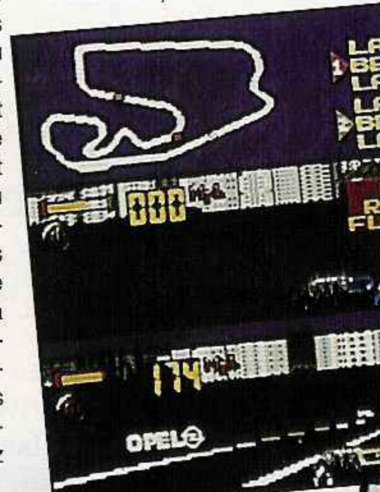
Dans F1 World Championship Edition on choisit sa voiture parmi une des huit plus prestigieuses écuries de F1 (Benetton, Maclaren, Ferrari..) Ah! quel plaisir de conduire la Ferrari d'Alesi et d'exploser le meilleur temps de Damon Hill à Monaco (Alesi prendrait enfin sa revanche !). Mais laissons là mes délires de tifosi imbibé de bière pour parler du soft : pas d'intro inutile, on démarre de suite.

ATTENTION PRENDS TON PEIGNE CA DECOIFFE!

Et oui mon pote, ça arrache un sacré bordel d'enfoiré de paquet de cacahuètes ... Oh là, calmes-toi mon petit manu, fais gaffe à ton ulcère. Bon, à première vue on a affaire à une course de voitures classique, où vous vous trouvez dans le cockpit même du monstre. Et là, vous sentez le gros V12 ronronner entre vos deux esgourdes : la vitesse est le maître mot, c'est le moins qu'on puisse dire (les F1 ont dû suivre une petite cure de nitrocombustion !) : ça fonce, c'est fluide et sans que la maniabilité en souffre. Malheureusement cette v-max, ça se paye et au prix fort : l'esthétisme y a largement contribué. C'est pas très beau mais on s'y habitue (NDLR : euh... là t'es sympa Manu), la musique, quant à elle, oubliez-la, elle est quasi-binaire ainsi que les bruitages qui n'ont, hélas, pas été repompés sur VROOM ; mettez donc un de vos CD (un truc bien speed de préference). Et c'est à ce moment là que vous vous posez LA question qui sommeillait au plus profond de votre subconscient : on peut jouer à deux ou pas ?

ON PEUT OU ON PEUT PAS ?

Hum... J'hésite à vous répondre, non que vous ne le méritiez pas mais j'ai decidé de ne plus courber l'échine face aux sévices corporels et moraux que m'infligent quotidiennement mes rédac chef ;









enfin vous n'y êtes pour rien et je vais donc vous répondre! Affirmatif mes enfants vous pouvez y jouer avec quelqu'un d'autre (votre belle-soeur ,le téckel de la voisine ou alors l'arrière grand-mère de votre fournisseur de capotes indonésiennes) et en plus il n'y a aucun ralentissement ! Vous avez accès à 3 jeux différents : le championnat, un tournoi éliminatoire et un entraînement. Et tout ça à choisir en plein écran ou en split-screen (sans aucun ralentissement). Même si vous êtes un pauv' gars sans adversaire, l'ordi va se charger de jouer le deuxième. Réglez le niveau de difficulté, le nombre de tours, les conditions météo et c'est parti pour 16 grands prix : Magny cours, Silverstone... si si, ils sont tous là.



AVIS

Et bien voilà une course de voitures bien sympathique, mais pas des plus originales. Des graphismes qui ne cassent pas des briques, des voitures des plus banales que vous trouvez partout garées au coin de chez vous (du genre Ferrari, Mclaren...), et des circuits, ben, ce sont des circuits, des routes avec des traits par terre, et des virages par-ci par-là. Enfin, c'est pas bien innovant tout ça, mais on se laisse vite prendre à faire une course ou deux de temps en temps, car vous aurez tout de même le choix entre 3 niveaux de difficultés différents, et d'avoir diverses conditions météorologiques. Allez, laissez-vous tenter et conduisez au moins une fois dans votre vie la voiture de vos rêves !

ISABELLE







UN SOFT PLUS ARCADE QUE SIMULATION

Bon, c'est vrai, les aficionados de la F1 (avec les stats et tout le tintouin) seront un peu déçus par la pauvreté des options et des graphismes. Mais le jeu à deux, l'écran est tout de même très étroit, permet de rattraper les tours en retard qu'il a pris au niveau des options face à un F1 GP (de Microprose). Surtout que le plaisir de conduire tout de suite une des huit voitures les plus rapides au monde reste inchangé, d'autant plus que chaque bolide possède ses propres caractéristiques. Allez bonne route et SVP en sortant du stand... faites gaffe à ma Ferrari !

MANU

Rapidité.
Durée de vie à deux
90%

GOOD & BOF

Graph
Musique
Même moteur que Vroom



AVIS

C'est vrai qu'on est quelque peu en manque de jeux frais sur Amiga mais de là à nous servir de la resucée de jeu d'il y a 3 ans, il y a un pas à franchir qu'en tant qu'éditeur j'aurais hésité justement à franchir. F1 Edition n'est pas à proprement parler mauvais, mais seuls les nouveaux amigaïstes trouveront leur compte dans ce mélange de VROOM et de ******. Ce ne sont pas des titres qui brillent par leur jeunesse et malheureusement pour F1 ceux qui attendaient du neuf pour leur machine n'aperçoivent que les rides grossières de ce new-old soft. La vitesse est grisante à bord d'une Ferrari mais elle l'est déjà moins au volant d'une 106 Rally. Heureusement que le mode deux joueurs n'a pas été oublié (là ç'aurait été le comble du gouffre). Tout de suite les parties s'enchaînent beaucoup plus facilement à bord de votre engin à 10 cylindres, surtout lorsque l'on a en face de soi un pilote s'appelant Schumacher et que l'on s'est décidé à incarner Alesi (le nouveau héros d'une France en manque d'hérologie - à ne pas chercher dans le dico !).

FAB

TEST AGA

Impressions

ULTIM[E] SOCCE[R]

FOOT MANAGMENT	
3 Disks	AGA
INSTALLABLE	2 Mo
SOURIS	1 Joueur
DISPO	ANG
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Médiocre
Machine : A1200 - A4000	

GRAPHISME	89
ANIMATION	75
MUSIQUE	50
BRUITAGE	91
PRISE EN MAIN	93
DIFFICULTE	60
DUREE DE VIE	90

AMBIANCE	75
MANIABILITE	91

AMIGA CONCEPT 86%

Alors que tous les championnats sont maintenant bel et bien terminés, les programmeurs, eux, persistent et continuent avec l'inévitable objectif de concevoir, encore et toujours, le meilleur jeu de foot pour notre plus grand plaisir. On ne s'en plaindra sûrement pas, du moment que cela ne tournera pas à une avalanche de produits minables. IMPRESSIONS, l'éditeur de ce jeu de management, nous a heureusement entendu. Allez, kick off.







Tout commence par une présentation, histoire de donner un léger aperçu quoi... Et ça tombe bien, puisqu'on chute rapidement sur un logo qui n'est qu'autre qu'un magnifique ballon. Les considérations sportives vont tout de suite s'arrêter là, les affairistes, que nous sommes, se disent tout de suite, que cette histoire de carrière va coûter bon. De 250.000 à 5.000.000 de dollars vous seront proposés pour débuter vos petites affaires. Franchement, vous faîtes quoi devant une proposition aussi accrocheuse ? Bref, votre nom est désormais celui de l'entraineur d'une équipe fondue dans la masse, parmi toutes les réelles équipes du championnat qui vient de se terminer. Les options, quant à elles, nous apportent des petites surprises assez sympathiques. A part le fait de choisir musique ou pas, bruitage ou non, vous aurez aussi le choix de financer les divers commerces autour du stade, de connaître les histoires des joueurs, la possibilité d'assister aux matchs dans tous leurs détails...



AVIS



Le jeu de foot du mois, non pas qu'on l'ait élu comme le meilleur parmi une multitude de softs plus ou moins ressemblants, mais que comme chaque mois on a le droit à notre petit jeu de foot du soir. Moi qui m'étais arrêté à CARTON ROUGE (jeu incroyablement complet et bien réalisé) j'avoue que depuis je patauge carrément dans les différents titres, Manager Soccer, Soccer Ultime, Ultime Manager... bref je sais plus très bien où on en est. Malgré cette suravalanche de produits il reste la place pour quelques surprises et heureusement pour lui ULTIME SOCCER (j'ai retrouvé son nom !) en fait partie. Déjà au niveau de la réalisation il a le mérite d'utiliser en partie les capacités du 1200 que ce soit graphiquement ou au niveau de la rapidité et puis il est archi-complet. A nouveau (après CARTON ROUGE) vous aurez droit aux journalistes, friands de la moindre défaite, à vous occuper de la gestion à proprement dite... Ce qu'on peut regretter c'est la représentation graphique des matchs non seuleument sommaires mais aussi minuscules !

COMBINES

. Certains joueurs n'ont pas tellement leur place respectives, je compte sur votre connaissance pour remettre de l'ordre dans certaines équipes.
. Surveillez bien les commerces, ça rapporte gros...
. Un fax ou un coup de téléphone, ça sert énormément.
. Commencez votre saison avec deux nouvelles recrues.
. Vendez vos remplaçants les moins convaincants.
. Vous attendez quoi pour l'acheter !

DANS LE MEME GENRE
CARTON ROUGE
PREMIER MANAGER (série)

MATE
R MANAGER



AVIS

Le foot grandeur nature, Ca m'fait déjà gerber par les narines ; à la téloche, j'me fend la poire quand les français, marseillais ou le PSGais se ramassent une tôle ; sur micro, le seul jeu du genre qui ait pu retenir mon attention, l'espace de quelques minutes, c'est le fameux GOAL, en raison de sa perfection technique ; mais, foutregaule, c'que le foot aura engendré de plus bidon et dégueulassifiant, y'a pas d'doute, c'est la gestion footballistique. Et vas-y que j'te place mes joueurs en fensedé, que j'te fous celui-ci en attaque, cet autre sur la touche, c'ui-là au vestiaire, que j'te revende bitruc pour 30 balles ou trucmuche pour 30 patates, que j'fasse imprimer des T-shorts à l'emblème du club... morzigue ouais ! Si y'a un genre de buffle à qui j'me boufferais les couilles de ressembler, c'est bien le type Tapie.

FRED

J'AI DIT KICK OFF !

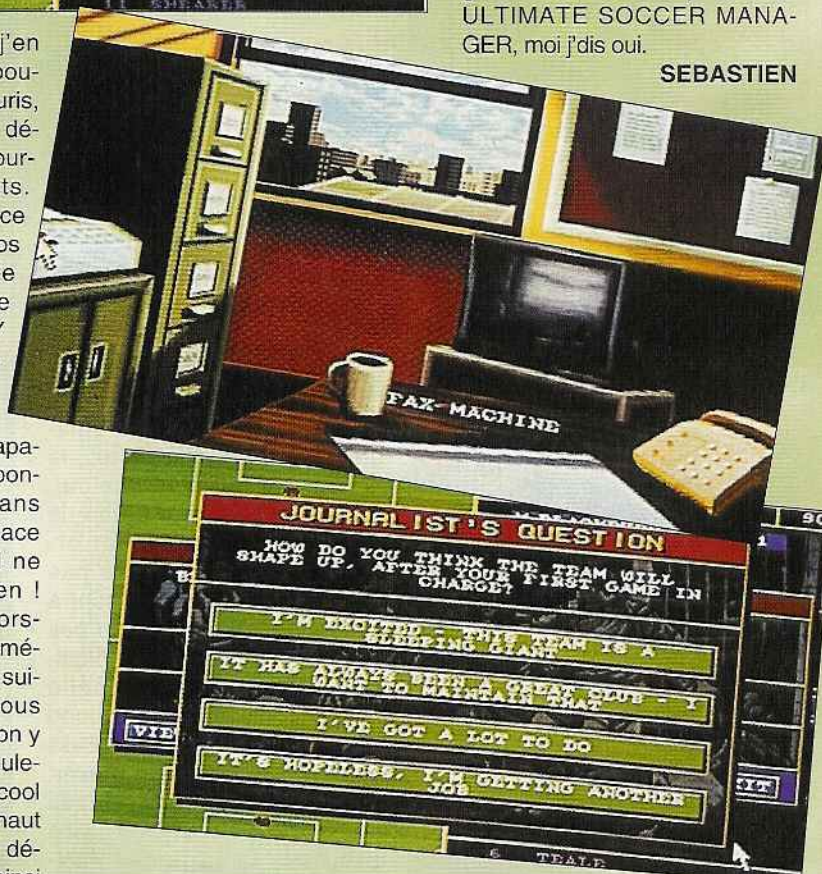
L'écran principal, mes enfants, il est franchement tape à l'oeil ! Des couleurs très accueillantes qui vous donnent rapidement une grosse envie de commencer. On pourrait comparer cet écran à un petit village grouillant de people assoiffés de foot. D'ailleurs, toutes personnes se baladant dans les alentours sont visibles à l'écran. C'est trop cool, on gambade et tout et tout... On peut y trouver : cafés, restaurants, bars, magasins, un stand accueil, un autre pour les programmes, la banque, le terrain d'entrainement et j'en passe. En cliquant sur le bouton droit de votre méga-souris, vous aurez la possibilité de découvrir un tableau de raccourcis pour les déplacements. Décidemment, ça commence fort bien. Et on continue, vos joueurs s'impatientent et le premier match s'annonce des plus jouissif. TOUT Y EST ! Pas moins de 20 formations pour l'équipe, toutes les infos sur les artistes de la balle et leurs capacités, contrats, transferts, sponsors, environnement... Sans mentir j'ai pas assez de place pour vous annoncez qu'il ne manque pratiquement rien ! C'est pas magnifique... Lorsqu'on est comme moi trop méfiant, on soupçonne tout de suite qu'il y ait une vipère sous roche. Et ben...heu...ouais, on y reviendra plus tard. Le déroulement du match est assez cool lui aussi, c'est une vue de haut qui vous montrera tous les déplacements des joueurs, ainsi que leurs actions bien entendu. Rapide, lent ? No problemo, quatre vitesses viennent vous speeder les moments les plus chiants. Et tout est présent encore... Pour vous dire, même les journalistes viennent vous poser quelques questions, qui seront sûrement déformées dans les plus fameux torchons sportifs.

GOOD
Complet.
Durée de vie.

BOF
J'ai pas assez de tune pour acheter Paul Inca
Chargement si non installé









ALORS, POINT FAIBLE OU PAS ?

Ouais, un seul, c'est en anglais (shit...). Mais bon, ça reste relativement bénin, mon esprit est décidément trop mal tourné (ndlr : ça c'est moi qui l'ait rajouté). Bref, graphismes hauts en couleur, bruitages convaincants, animation simple mais parlante, ce jeu rentre dans la cour des grands sans aucun problème. ULTIMATE SOCCER MANAGER, moi j'dis oui.

SEBASTIEN

TEST AMIGA

FRONTIER SOFTWARE

SIMULATION FLIPPERS	
2 Disks	1Mo
NON-INSTALLABLE	
CLAVIER	1-8 Joueurs
DISPO	ANG
SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	Correct
Machines : Tout Amiga	

GRAPHISME	72
ANIMATION	63
MUSIQUE	60
BRUITAGE	67
PRISE EN MAIN	60
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	65

ORIGINALITE	60
INTRO	40

AMIGA CONCEPT 73%

COMBINES

. En lançant la bille, faites attention au pourcentage du lancement de celle-ci.
. Quand la bille sort du flipper par une des deux rampes sur les côtés, levez un target, baissez l'autre puis appuyez sur la barre espace pour la faire remonter (c'est connu, mais là ça marche à tous les coups...).
. Pour préserver votre énergie, quand vous en avez marre, stoppez net.

DANS LE MEME GENRE
PINBALL FANTASY
PINBALL ILLUSIONS

OBSESSION

Ouais, vous le savez autant que moi, après PINBALL ILLUSIONS ça risque d'être assez dur pour cette simulation de flippers... Mais bon, nos amis suédois comptent bien nous montrer qu'ils sont capables de nous satisfaire, c'est parti.

TOUCHE PAS A MON JEU !

On connaît depuis le temps les diverses protections de jeux du genre " Ligne 5, page 2, paragraphe 8"... Là, c'est le top, la protection est toute chelou.. Après trois ou quatre essais, le jeu daigne enfin démarrer. Quatre flippers, pour ne pas changer les habitudes, sont à votre disposition. Pour ne pas se tromper, tous ont été baptisés. Le premier s'appelle "Aquatic Aventure", le second "X-ile zone", le troisième "Balls and Bats" et le dernier "Desert Run". Bon point pour lui, ses options sont nombreuses, plus que dans la saga des PINBALL. On peut activer-désactiver musique, jingles et bruitages à volonté (il y a même l'option Bass Boost) et la taille de l'affichage dans le tableau qui se trouve à la base du flipp' est modulable. Comme vous pouvez le constater, dans une tendance générale ce sont des gadgets sonores histoire de faire mumuse...

AVIS



Tiens... un autre jeu de flipper, comment s'appelle-t-il ? OBSESSION, bizarre pour un flip ; j'aurais plutôt donné ce titre au dernier film de Tabatha Cash. En attendant le chargement, une question me triture : OBSESSION va-t-il detrôner PINBALL ILLUSION ? Pas de suspens les enfants ma réponse est non : évidemment les graphismes sont loin d'être moches mais nos yeux auraient supporté plus de couleurs (180). Pareil pour nos petits zicos, ils auraient peut-être pu se fouler légèrement plus la gratte. Certes on peut jouer à huit mais cette convivialité, inexistante dans les vrais cafés, n'efface pas le manque énorme de jouabilité dûe à des trajectoires de boule plus qu'aléatoires (en tout cas elles sont loin de coller à celles d'une véritable bille de métal). Et comme en plus le temps de réaction des flips est plutôt lent je n'ai pu effectuer ma fameuse fourchette du diable (NDLR : la foule de ses admiratrices était tellement déçue qu'elle s'est rabattue sur Seb, c'est vous dire !). Pas de bol, la troisième erreur se fait sentir encore plus : il manque le troisième flip en haut de la table. Impardonnable !

MANU



LA FIEVRE DU BAR DU SOIR

Allez, on a les doigts qui tremblent de furie, on veut faire péter les highscores ! On en a les doigts qui tremblotent. Si les graphismes ne sont franchement pas géniaux par rapport à la Référence du genre, on peut tout de même lui reconnaître un style. Comme en plus la version testée est celle du 500, graphiquement il s'en tire donc honorablement bien. Par contre les tympans, eux, durement sollicités, s'attendaient sûrement à mieux. Les musiques ne sont pas capables de vous faire bouger le pied en mesure ou même de vous accueillir sur un rythme entraînant (NDLR : ça me fait penser aux superbes paroles du désormais groupe mythique Début de Soirée). Dommage, d'autant plus que les bruitages, rajoutés pour rallonger la sauce, ne la fait pas prendre de meilleure manière. Que vous soyez seul ou avec sept autres potes, il est temps de jouer.



Un style de graph

GOOD & BOF

Durée de vie
Prise en main

Jouer, pas tellement en fait, lutter j'dirais. La trajectoire que votre bille trace, vous rappelera qu'il ne faudra pas y jouer juste après avoir bouffé une moussaka. Ses rebonds sont assez louches, comme si cette bille était tirée vers le bas par un putain de gros aimant, rendant la jouabilité plus que rude. Dommage pour la conception des tableaux, où les développeurs avaient dû dépenser pas mal de calories. Tout était fait pour que l'ambiance soit respecté aussi par l'organisation de la table, comme la grande rampe pour le Home-run... Du gâchis de ce côté là, surtout que les flip' (il y en a que deux par table) sont d'une lenteur qui vous rappelle que vous vous trouvez en fait dans une marmite de semoule... Bref, l'animation est touchée. Si toi cher lecteur, tu es réputé comme étant un grand battant, alors là tu y arriveras.

MOI VOULOIR STOPPER NET

Les avis seront en vérité assez partagés, du fait que ceux qui connaissent déja Pinball seront rapidement fixé(e)s. Par contre ceux qui n'ont pas eu la chance de le rencontrer joueront sans broncher à OBSESSION. Et après tout, son but n'est que de divertir rapidement le temps d'une partie de cinq minutes (comme un casse-brique) lorsqu'on ne possède pas le temps matériel de se plonger dans un DUNGEON MASTER. Il ne faut pas oublier non plus qu'une version 1200 s'apprête à sortir en Septembre et là PINBALL ILLUSION trouvera peut-être un véritable challenger. Toutes ces petites anicroches devraient donc par bonheur être maquillées, mais reste à savoir s'ils n'en oublieront pas en cours de route. Vous ne verrez pas la couleur de ces modif' si votre obsession du flipper vous accroche vraiment, vous ne pourrez certainement pas tenir jusque-là.

SEBASTIEN





AVIS



OBSESSION, bien qu'il n'égale pas avec PINBALL ILLUSION (pour l'instant), vous procurera beaucoup de plaisir. Au total, 4 tableaux sont à votre disposition, sous un concept bien original pour Balls'n Bat, qui reprend certains termes du Base Ball. Bien qu'il manque un troisième flip à chaque tableaux, et que la bille n'a pas une trajectoire bien réaliste, vous prendrez du bon temps à jouer avec ces flippers. Point de vue difficulté ils y sont allés assez fort, et vous ne pourrez que jubiler chaque fois que vos points augmenteront, car c'est un véritable challenge ! OBSESSION est un très bon jeu qui tourne sur 500, mais pour les possesseurs d'A1200, attendez la prochaine version, elle risque de faire très mal !

ISABELLE

MICROPROSE

COLONI

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Excellent

GRAPHISME	60
ANIMATION	/
MUSIQUE	85
BRUITAGE	50
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	88
DUREE DE VIE	95

AMBIANCE	90
REALISME	95

AMIGA CONCEPT 93 %

COMBINES

Relire attentivement le texte, vous pourrez y pécho pas mal d'indices et d'astuces. Attends d'avoir un bon 50 % de fils de la liberté, avant de déclamer ton indépendance ; le mieux est encore de se rapprocher le plus près possible de 100 %, sans trop attendre évidemment, afin de bénéficier, au plus haut point, des bonus que te procure le mouvement. Un corsaire, c'est p'tête chère, mais ça paye, bonhomme ; c'est rapide, puissant et ça t'permet de piller tes alliés en toute impunité.

DANS LE MEME GENRE
CIVILIZATION
SETTLERS

L'amigateux n'a plus grand chose à se foutre sous les dents, que des amuse-gueules éculés, des sucreries un peu acides ou des hors d'oeuvre carrément hors du coup. En attendant la débacle finale ou la renaissance ESCOMienne, venez donc triquer du côté de Colonization, vous n'aurez pas l'impression de paumer vot' temps.



Avant d'être le pays d'asile de Mickey, E.T, Tyson, ou Escobar, l' Amérique était une terre coloniale, celle de toutes les minorités des grandes puissances européennes. Avant encore, c'était une terre de (saine) culture où l'indien aimait à croire qu'il suffisait d'avoir une âme pour être entendu des dieux, et compris de la nature. Mais les colons vinrent, et les emmerd' advinrent, avec leur cortège de Mickey, E.T, Forest Gump, Mickael Jackson... mais n'anticipons pas si loin.

ON ENTERRE LA H DE GUERRE, ET ON DECHARGE SON MOUSQUET...

... sur la tronche des cul-blancs qui vous font chier, ou de ces sales autochtones qui se croient chez eux alors que vous venez de planter votre drapeau près de leur tipi. Car le périple du Nouveau Monde c'est déjà ça, un indigénocide rabelaisien, qui fût le prix à payer pour déboucher, bien après, sur... Forest Gump. Que misèra,



AVIS



Quand les éditeurs veulent, tout va ! Microprose s'est décidé à nous refaire le coup du CIVILIZATION sur notre Amiga. Allez, je le dis carrément : COLONIZATION fout les boules au SIM, CIV... Une utilisation en multi-tâche, une interface "simplifiée" par rapport à son grand frère (ça reste toute fois assez complexe), des graphismes qui ne feront pas jeter des pierres sur nos Amigas, une adaptation véritablement travaillée pour notre bécane (pas de ralentissements intempestifs) et surtout un intérêt aussi grand que celui de jeux comme ELITE et Cie. On se surprend à chaque minutes en train de penser comment massacrer le plus facilement possible (avec le moins de perte) Indiens et autres obstacles du genre conquérants adverses. Vous ferez rapidement un parfait petit Christophe Colomb en deux heures de jeu et vous verrez qu'il devait être beaucoup plus proche de celui de la version cinématographique (1492) que de celui version scolaire. **FAB**









AVIS

Vous êtes un passionné d'Histoire, vous êtes un rien mégalo, vous faites votre lit tous les matins, vous possédez la collection complète de Tintin... Alors si vous remplissez au moins un de ces critères Colonization est la simulation que vous devez posséder et cela dans les plus brefs delais. Pour preuve, il a fallu que j'utilise les plus intelligents subterfuges pour arracher le soft à Fred qu'il gardait precieusement dans le double fond du coffre de sa 104. Pour moi cette simulation est LA simulation : découvrez le nouveau monde, négociez intelligement avec les indiens, faites des accords commerciaux avec vos ennemis, trahissez-les (j'adore ça) et enfin révoltez-vous contre la nation mère lorsque vous êtes assez puissant. Micropose nous a fait là un beau cadeau pour les vacances : le gros point fort du soft c'est, à mon avis, sa durée de vie. En effet il y a tant de paramètres politiques, économiques et socials que même les plus exigents y trouveront leur compte.

MANU

quelle indignité ! Comprenez-moi, j'suis pas contre un bon p'tit génocide, mais quel résultat, putain, quel résultat ! Enfin j'm'emporte, j'm'emporte et j'l'laisse le jeu sur le rivage. Revenons donc à nos moutons de colons. Tout commence en 1492, alors que les 4 hyper-puissances maritimes engrangent leur conquête coloniale des Amériques. Sont en lice, la France (eh ouais, fût un temps où on n'était pas des nains politiques), la Hollande (même parenthèse pour eux), l'Angleterre et l'Espagne. Quatre pays, quatre archétypes de conquête différents : l'Espagne se la joue conquistador, le pays des frometons qui puent pas, commercial, celui des puants, coopération locale, et les rosbeefs s'appuient essentiellement sur le facteur humain, c'est à dire l'immigration. Ces archétypes, durant le jeu, se traduisent chacun par un avantage dont bénéficiera la nation concernée. Ainsi, les colons anglais seront plus faciles à dégotter, et c'est tout juste s'il ne se foutront pas sur la poire pour embarquer, sur vos navires, en direction du Nouveau Monde. La férocité des espagouins vis-à-vis des indiens est retranscrite par un bonus de combat, la puissance

mercantile des Pays-Bas, par un marché très favorable, sur lequel vos produit vous rapporteront pépètes, et enfin, les français auront bien moins à craindre la rancoeur indienne (eh ouais, on leur pique un continent, et en plus, ils nous en veulent) puisqu'ils pourront même facilement s'en faire des alliés. La vérité historique est ainsi parfaitement intégrée dans le jeu, sous forme de paramètres fondamentaux, et tu supposes alors que si tout a été aussi bien conçu, tu vas passer quelques pleines journées à te branler la pensarde sur ce condensé de génie en bits. Et ben supposes plus, mon pote, prépares plutôt le caoua, les clopes, tes mars, et jettes ton boudin à la décharge ;

PARCE QUE TU VAS AVOIR BESOIN DE TOUT TON GENIE COLONIAL, MON GARS.

Ceux qui ont pu goûté à Civilization doivent déjà se douter que Colonization est le genre de tarentule qui vous pique jusqu'à ce que vous l'ayez exterminé pour de bon, un virus qui ne vous lâche plus tant que vous n'avez pas été au bout de vos forces, de vot' fièvre. Ceux qui ont les anti-corps idoines, c'est à dire tous les anti-stratèges, n'auront évidemment pas de mal à y résister, ils se diront "mouais, encore un jeu neuronal", et passeront leur chemin, sans même s'apercevoir qu'ils ont été en contact d'un jeu essentiel, d'une essence ludique, mais j'me tape de leur pomme.

Editeur de monde

GOOD & BOF

Pas vraiment de graph AGA



AVIS

J'ai horreur de ces jeux de stratégies. J'ai déjà du mal à m'en sortir avec mon compte en banque alors avec les finances d'une telle entreprise, pensez-vous ! Faut pourtant reconnaitre que ce jeu est assez bien réussi, car bien complet et agréable. Les débutants comme moi n'ont donc pas trop à se casser la tête pour arriver à s'en sortir. On peut remarquer cependant l'absence de beaux graphismes qui enlèvent tout de même une image positive au jeu. Ce petit manque peut malheureusement repousser des débutants, car à vrai dire lorsque j'ai vu le jeu, je n'ai pas vraiment eu envie de l'essayer. Autrement dit il n'y aurait pas eu cet avis, je n'y aurait jamais jouer. J'aurais cependant manquer quelque chose, alors vous, ne passez pas à côté...

Fabinnou

C'EST AUX AUTRES QUE J'M'ADRESSE : A TOUS CEUX QUI SAVENT PARFOIS TROQUER LEUR JOYSTICK POUR UNE SOURIS.

A ceux-là, donc, j'apprends, avant tout, que Colonization n'est pas un bis de Civilization, c'est un programme foncièrement différent auquel vous êtes conviés. Le premier -ization vous demandait d'asseoir, de faire prospérer et même régner votre civilisation sur l'intégralité du monde. Celui-ci vous fait grand colonisateur d'une nation durant une phase historique bien précise, depuis le découverte du continent ricain jusqu'à l'indépendance conquise par les Etats-Unis. L'évolution scientifique qui faisait le nerf de Civilization disparait donc ici, au profit d'un développement commercial et politique plus resserré dans le temps. Evidemment, la guerre demeure toujours le point d'orgue de la simulation, mais la stratégie et la diplomatie s'affinent considérablement du fait des 3 types d'intervenants auxquels vous aurez affaire. Les premiers que vous rencontrerez en accostant, les indiens, vous feront des offrandes si vous leur chatouillez pas trop la plume, pourront former vos colons aux métiers qu'ils maîtrisent, commercer avec vos colonies, renflouer votre trésor si vous décidez de les piller... Votre nation d'origine vous offrira son marché de colons et de marchandises, et constituera, au départ, votre seul lieu d'approvisionnement et de commerce. Au départ, car votre objectif est tout de même de vous affranchir de sa tutelle, et une fois l'indépendance déclarée, votre ancienne patrie représentera le premier de vos ennemis (là réside la belle originalité de Civilisation, ce revirement prête un second souffle au jeu). Il sera alors temps de fraterniser avec certaines colonies étrangères afin de ne pas vous fermer toute route commerciale ou de vous en faire des alliés de poids.

EN GROS, ON FAIT QUOI, OU, QUAND, COMMENT ?

En gros, on fait du flouse avec ces colonies, pour gagner son indépendance par l'esprit et les armes. En plus fin, vous débutez avec une seule caravelle et 2 unités de colons (pionniers et soldats), près des côtes américaines, et vous devrez faire le nécessaire pour vous mettre dans tous vos états. Comment on procède ? On débarque ses colons, on prospecte un temps pour dénicher le terrain propice, et on y fonde sa première colonie. On sabre le champagne, parce qu'on est achtement jouasse, mais on dessoûle vite parce qu'y a du boulot. On organise son embryon de colonie, on envoie sa caravelle au pays recruter de nouveaux colons : ceux-ci peuvent être déjà qualifiés (menuisiers, mineurs, administrateurs, soldats...) ou bons à rien, et conséquemment plus ou moins efficaces à certains postes. Votre colonie se construit petit à petit, et vous y faites ériger un entrepôt, une étable, des docks, une forge, une armurerie, une distillerie, et tout ce qui fait l'activité d'un p'tit colon. Entre-temps, vous avez fait la pareille sur d'autres sites, et vous échangez points de vue et images du monde avec les aborigènes (Incas, Hurons, Aztèques...) et les autres puissances coloniales. Tant et si bien que vous créez progressivement un Etat parallèle à votre pays originel, et que vos effectifs commencent à compter nombres d'indépendantistes (en partie sous l'influence des journaux coloniaux, inaugurés par vos bons soins). La Déclaration d'Indépendance équivaut alors à une déclaration de guerre à votre ancien pays, et c'est à vous de sortir le grand jeu.

TOUT JUSTE, C'EST UN GRAND JEU.

Le soft reconnaît le chips AGA ou ECS et se sert de l'environnement graphique d'Intuition pour présenter l'interface en multi-fenêtrages, à l'image du Workbench. L'affichage est excellent surtout AGA et les 17 ziques, des marches militaires jusqu'aux mélodies indiennes, vous fondent à chaud dans le contexte. A prévoir quand même : une carte RAM ou, mieux, accélératrice, afin de patienter un minimum entre chaque tour. Si la version commercialisée est correctement vidée des bugs qui plantait le jeu durant les calculs de tours, et à un stade avancé (notre Colonization était en cours de débugage), les stratèges ont tout à perdre à louper cette épopée colonialiste.

FRED



SYNDICATE

TEST CD32



SHHOT' STRATEGIE	
1 CD	CD32
NON-INSTALLABLE	
PAD	1 Joueur
IMPORT	FRA
SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	Excellent
Machine : CD 32	

GRAPHISME	70
ANIMATION	65
MUSIQUE	63
BRUITAGE	79
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	93
DUREE DE VIE	96

ORIGINALITE	95
AMBIANCE	86

AMIGA CONCEPT 90%

Le jeu le plus sombre qu'il m'ait été donné de voir sur micro est enfin adapté sur CD32. Une multitude de fois annoncé sur 1200 et sur CD32... enfin on efface l'ardoise, et on se plonge dans un univers cyberpunk, mais en version virile...



On ne discute pas pour convaincre, on persuade à l'aide de drôles d'appareils. On n'écarte pas du jeu politique certaines personnes gênantes par de complexes manip' journaleustiques, on nettoie à coups d'Uzi. Vous l'avez compris, on se trouve aspirer dans un monde plus proche d'un Leon que d'un L'Affaire Pelican (tant mieux pour nous !). Pour être très précis, vous allez jouer le rôle d'une multinationale arrivée à maturité, en d'autres mots croisée avec la Pieuvre.



MOI, MECHANT ! TU VEUX UNE BASTOS DANS LA CHETRON ?

Votre but : dominer le monde ! Les obstacles : d'autres trusts ayant les mêmes penchants mégalo que vous ! Vous allez devoir, aux cours de missions bien définies, vous accaparer tout ce qui traîne comme matière grise dans un monde pourri jusqu'à la moëlle. La carte vous montrera votre progression en mettant à vos couleurs les espaces mondiaux appartenant à votre cartel. Votre stock de soldat est plein au départ mais comme au fil des missions bon nombre d'entre eux tomberont sous les balles, vous profiterez de vos passages en ville pour convertir quelques civils, policiers ou même miliciens adverses (s'ils ne sont pas mentalement trop résistants) à votre cause à l'aide du persuadotron. Vous en viendrez aux armes lorsque vous devrez convaincre des politiciens, et leurs femmes (si, si c'est dans un des scénar') de la validité de vos idées, de la manière la plus franche. Vos petits "bons" hommes se trimbaleront, à la manière d'un Populous, à travers les cités afin de prêcher la bonne parole. Il faudra, en plus, que vous gériez votre budget au mieux afin d'acheter de multiples renseignements ou, plus important encore, d'upgrader (pistolet gauss, armures de différents degrés...) vos milices de l'enfer.





ET LA REALISATION DANS TOUT CA ?

Si je n'en ai pas parlé dans le long paragraphe précédent, ce n'est pas seulement parce que la technique ne prévaut pas dans ce type de jeu, c'est surtout parce que je n'avais pas envie de casser un jeu qui, par son seul intérêt ne le mérite pas. J'aurai été le premier à applaudir s'ils m'avaient fait une réalisation digne de ce nom, une ambiance sonore utilisant pleinement le suppport... et bien pour une fois passons-en nous, ce n'est pas tous les jours que vous verrez des p'tits sprites finir dans une mare de sang ou en grillade hurlante.

FAB



AVIS



J'sais, pas pour vous, mais pour moi, y'a comme un air de d'jà vu. Syndicate, j'l'ai sucé jusqu'à la moëlle, et pourtant j'le suçait, au départ, pour m'entrainer à la version AGA. Le malaise, c'est qu'avec le temps j'ai fini Syndicate (enfin, j'ai fini par en avoir marre, plutôt, et c'est mon frangin qui s'est chargé de lui régler définitivement son compte) et y'avait toujours pas d'AGAversion à l'horizon. C'est à cette époque que je me suis mis à me poser des questions pataphysiques sur la survie de l'Amiga ; et ça n'a d'ailleurs pas cessé depuis. Syndicate CD32 vient vraiment tard, 1 an après le soft ECS, et rien a changé, si ce n'est que, maintenant, j'ai vraiment plus envie d'y jouer. Mais pour ceux qui découvre le jeu, ou qui s'emmerdent ferme au joypad de leut CD32, voyez le test de Fab : il s'est pas cassé le cul, mais il déraille pas trop.

FRED

COMBINES

_ Achetez le plus possibles de renseignements pour connaître en détail la mission même si ça peut revenir cher.
_ Les détails de la carte, eux, par contre vous pourrez vous passer, le radar dont vous équiperez un des membres de votre milice sera beaucoup plus efficace et rentable pour cibler vos proies.
_ Partez pour les deux-trois premières missions avec au maximum deux soldats équipés impérativement de médikit, radar et persuadotron (n'oubliez pas les armes non plus).

DANS LE MEME GENRE
POPULOUS
CANNON FODDER

BEHIND THE IRON GATE

TEST AGA



PLATES-FORMES	
2 Disks	AGA
NON-INSTALLABLE	
Souris et Clavier	1 Joueur
MAI	ANG
SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	Bon
Machines : Tout Amiga	

Bienvenue dans BEHIND THE IRON GATE, le petit dernier dans le domaine du labyrinthe DOOMiste. Le même style rempli de robots suffisamment armés pour vous faire perdre une partie en un clin d'oeil.



Le but de ce jeu n'a rien de surprenant puisqu'il reste le même depuis que ces softs existent. Il n'est donc pas nécessaire de rappeler le but du jeu. Si ! Vous voulez ? Bon alors je vous le dis. Il faut trouver la sortie du labyrinthe, et puis en sortir sans se faire briser la tête. Heureusement il y a plusieurs niveaux et plus vous les passez, plus ils sont durs (NDLR: là je vous épate, hein!). Comment pas se faire briser la tête ? Vous commencer la partie sans aucune arme, et merde ! (réflexion basique du débutant). Servons nous donc un peu de notre tête en analysant le problème : Qui dit pas d'arme, dit qu'il faut en trouver et donc dit qu'il y en a forcement sur le parcours. Bingo ! Vous prenez la première à droite, à gauche et encore à droite pour vous trouvez un super flingue, un gros fusil et des munitions. Comme quoi la réflexion ça paye... En plus il n'y a aucun obstacle sur votre parcours, alors que demande le peuple.



GROS FLINGUE ET PETITE TETE !

Comment avancer dans le jeu ? - En poussant le moniteur !!- Il y a deci delà des leviers à actionner ou bien encore des clés à ramasser. Comme par hazard vous trouverez des serrures dans lesquelles vos nouvelles clés feront bon usage. Comment retarder l'inévitable ? Autrement dit, comment retarder la fin de la partie. Il suffit d'augmenter le niveau de vie en se nourrissant. Facile à dire mais moins évidant à faire. Pour y arriver il faut manger des morceaux de pain que vous ramassez par terre ou alors de la boisson. Vous aurez l'occasion de perfectionner votre armure en y ajoutant les quelques pièces récoltées.

LE DOOM DU MENDIANT

Finalement le petit logiciel est assez plaisant, il est simple, tout comme les graphismes d'ailleurs (peut-être un peu trop fade quand même) et les bruitages ne sont pas trop mal réussis.

AVIS



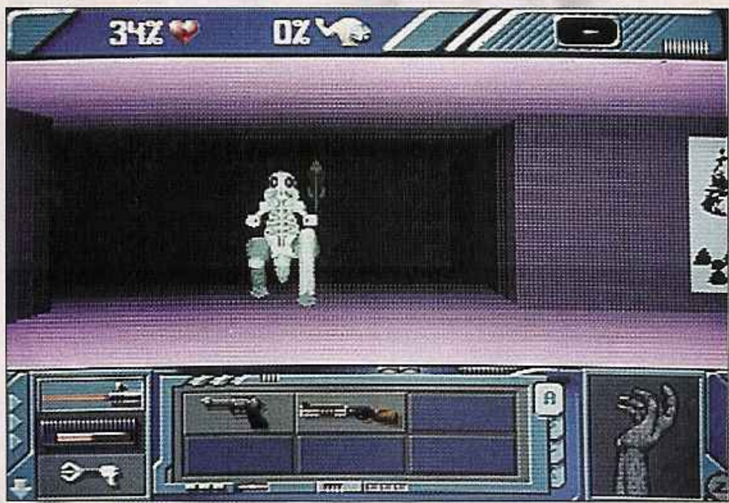
Pour du 500, ça se défend pas trop mal mais était-il réellement besoin de se lancer dans l'adaptation d'un genre (le DOOMlike) qui ne supporte qu'a priori que des "grosses" bécanes suceptibles de créer un minimum d'ambiance grâce à un réalisme très poussé. Les bras laissent, ici, place à un curseur en forme de main, lorsque votre perso est armé une cible nous ferait croire qu'on est en train d'utiliser un fusil à pompe... bref les programmeurs ont été obligé d'y aller à l'esbrouffe totale pour plonger le joueur dans un pâle-semblant de DOOM qui aurait légèrement revisité avec un DUNGEON MASTER. Enfin j'attend quand même beaucoup plus d'un ALIEN BREED 3D, il est vrai uniquement prévu sur 1200 et CD32 !

FAB

Bref BEHIND THE IRON GATE vaut le détour, en tout cas pour les possesseurs d'Amiga 500.

Fabinnou







GRAPHISME	63
ANIMATION	71
MUSIQUE	61
BRUITAGE	83
PRISE EN MAIN	67
DIFFICULTE	53
DUREE DE VIE	68

AMBIANCE	84
MANIABILITE	61



COMBINES

_ Dans le premier niveau après avoir ramassé les quelques armes qui traînent par terre ouvrez les trois portes à la suite et cassez-vous le temps que les fauves sortent de leur cages pour revenir après dans la grande salle pour massacrer tout le monde à coups de pompe (de fusil, bien sûr).

_ Si vous n'avez pas assez de mémoire (non je ne parle pas de la RAM), pensez au moins à faire un plan détaillé (de préférence) des lieux.

DANS LE MEME GENRE
DOOM
DOOM2

TEST AGA



AVENTURE	
10 Disks	A500 1Mo
INSTALLABLE	
SOURIS	1 Joueur
NOW	FRA
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Bof
Machines : Tout Amiga	

GRAPHISME	69
ANIMATION	58
MUSIQUE	72
BRUITAGE	73
PRISE EN MAIN	81
DIFFICULTE	84
DUREE DE VIE	89
AMBIANCE	85
ERGONOMIE	74

AMIGA CONCEPT 79 %

COMBINES

_ N'oubliez jamais d'utiliser le placement stratégique pour éloigner vos combattants les plus faibles, archers ou autres magiciens de la ligne de front.
_ N'hésitez pas, pour la troisième partie, à embaucher des mecs rien que pour leurs thunes. C'est pas très moral mais tant que ça rapporte. Et puis si le mec est plus un fardeau qu'autre chose, un petit coup de poignard suffira.
_ Achetez donc le numéro où nous avons testé ISHAR III et vous en saurez tout de suite beaucoup plus sur le comment du pourquoi !

DANS LE MEME GENRE
DUNGEON MASTER

ISHAR TRILOGY

C'est vraiment la misère ! Les éditeurs ne se fatiguent même plus le cerveau pour nous pondre un bon jeu . Ils se contentent, tout simplement, de nous refiler des budgets ou des compil. A la limite ça nous refile des boutons, à moins que ce ne soit de bons produits...



Ishar I, II et III sont désormais disponibles ensemble, dans la même boîte. Super... Quelle émotion ! Bon, c'est vrai, on peut pas dire le contraire, ISHAR I, à sa sortie, était très innovateur, ISHAR II est une suite qui a fait du bruit, et ISHAR III n'a absolument rien à prouver. Mais tout ça, c'était à leur sortie (et ça date un peu, quand même !). En fait, il s'agit là de trois excellents produits. L'action vous prendra et vous obligera à squatter pendant de nombreuses heures votre bécane. Et en réfléchissant bien, ces nombreuses heures ne seront pas perdues. Elles sauront faire patienter l'Amigaphile que vous êtes jusqu'à ce que les logiciels ne recommencent à déferler. Ce message s'adresse, bien sur, à ceux qui n'ont pas au moins un ISHAR chez eux. Pour les autres, à la rigueur, il vous reste votre main ; rien n'est perdu...

LE TEMPS DES COMPIL'

Pour les scénarios, on va pas se fatiguer, hein ! On reprend les anciens mags et on s'instruit... Un monde bien tranquille menacé, trois fois de suite par de dangereux maniaques de la magie noire. Tous les éléments sont rassemblés pour créer une ambiance épique digne des plus grands jeux de rôle. Des options très originales pour certaines, embauches, licenciement ou assassinat pour ceux dont personnes ne souhaitent le départ, enfin une vraie psychologie des perso ! Et si au niveau de l'interface pas grand chose à nouger (on s'y retrouve sans avoir à relire à chaque fois la doc') ce qu'il faut retenir, c'est qu'entre le premier et le dernier épisode, on constate une véritable amélioration technique. Les sons et musiques sont de bien meilleure qualité, les graphismes sont criants de vérité pour le troisième épisode (digits...). On peut pas faire plus court et plus précis... Finalement, Silmarils ne s'en sort pas trop mal. On aurait plutôt espérer un ISHAR III en budget, mais vous savez, business is business... Il faudra vous contenter du peu qu'on trouve en ce moment. C'est pas tous les jours qu'on se tape un simili-Donjon Master fois trois. Ce qui est chouette, qu'on aime ou qu'on n'aime pas,pour le moment dans le genre on a que ça à mettre dans son mange-disques (en attendant DUNGEON MASTER II prévu pour septembre si tout va bien). Pffff ! Sortez-nous des nouveautés ! J'en ai marre, j'raccroche, tchao !!!

FARID









Y'en a 3 pour le prix d'1

GOOD & BOF

non, y a pas à se plaindre





AVIS

Quoi ! la compile des trois Ishar... C'est pas possible ; Silmaris nous l'a enfin sortie, avec la légende de la forteresse, les messagers du destin et les sept portes de l'infini. Evidemment, les vétérans des jeux de rôles (micros) connaissent déjà la célèbre trilogie mais pour vous, messieurs les novices, ça va être le pied et je vous envie (ça ne se vit qu'une fois). Ahh redécouvrir ces longues quêtes, ces musiques entraînantes, ces formidables graphs en 3D bitmap... Quel plaisir !. Aucun des trois épisodes n'a été modifié, l'ergonomie est toujours aussi bonne (surtout dans le 2 et le 3) ; commençez par vous faire la main sur Ishar 1 puis enchainez nuit blanche sur nuit blanche pour venir à bout des autres. Et pour ceux qui n'ont découvert qu'un volume de la saga, un petit conseil : sautez sur la compil' et faites-vous la totale, c'est comme le Seigneur des Anneaux de Tolkien ou Starwars, il faut se les refaire régulierement.

MANU

MEGA TRAVELLER II

TEST AMIGA

empire SOFTWARE

AVENTURE / ACTION	
3 Disks	512 Ko
NON-INSTALLABLE	
SOURIS	1 Joueur
DISPO	ANG
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Galère
Machines : A500 - A500+ - A2000	

GRAPHISME	45
ANIMATION	43
MUSIQUE	68
BRUITAGE	62
PRISE EN MAIN	68
DIFFICULTE	70
DUREE DE VIE	62

AMIGA CONCEPT 67%

Une petite virée dans l'espace pour de multiples aventures, du genre STAR TREK, ça intéresse quelqu'un ? Ok, ça tombe bien, baisse les yeux lecteur, voici ton test.

C'est une histoire qui se déroule dans un futur proche lassant tellement il a été usé et réutilisé , dans lequel les galères sont plus que nombreuses (pas le genre petites couilles). Navrant, complètement navrant, comment peut on remédier à des événements aussi tristes et inévitables. Qui ? Mais ouuuuuiiii, c'est toi lecteur, dans ce jeu, tu vas devoir manipuler une esquade de 5 warriors, où tu montreras à ces aliens de (...) que tu es le plus fort, ouaaaaaiiiis... Bon, si tu veux, achète, si tu veux, met la disquette dans ton lecteur adoré mais un petit conseil lis préalablement la notice de 70 pages. Ensuite, rencontre avec joie le menu où tu découvriras les diverses possibilités d'action. Commencer une nouvelle partie, créer tes personnages ou prendre ceux par défaut, choisir tes préférences pour débuter. Qu'ils se nomment Shoonn la taupe ou



Ludo le coussin à pets, de toutes manières il t'en faudra cinq. Après quoi tu trouveras un homme qui te divulguera ta mission que tu devras accepter (ndlr : il s'appelle Jim et il a une mission hautement dangereuse à vous confier. Si vous, ou l'un de vos agent, êtes amenés à vous faire capturer...) Pour la première, c'est une invasion de slimes qui terrorisent la population d'une planète où les montagnes sont reines. Le contrôle s'effectuera par ta souris d'amour et toutes tes actions te seront alors possibles. Ensuite, tu désigneras un vaillant leader, histoire de pas se paumer dans un cratère de vingt mètres. Remarque, pas trop de problèmes, tu auras un superbe écran de contrôle où tu verras pleins de choses, même les choses les plus mystérieuses. Et puis rencontre des gens de toutes origines avec l'écran principal, où tu pourras utiliser et prendre tel(s) objet(s), zieuter le globe et faire des zooms si tu as perdu tes spatio-lunettes, attaquer les méchants vilains qui adorent te barrer la route et effectuer toutes les opérations de routines. Par une vue panoramique de haut, tu dirigeras tes gars dans les chemins des villes que tu devras visiter. Telle est brièvement l'histoire que tu dessineras au fur et mesure grâce à MEGATRAVELLER 2. A part un intérêt attirant, les graphismes te hérisseront le poil, la musique t'endormira mais du courage tu auras. Oui, telle est l'histoire...

SEB





AVEC CETTE CHALEUR, NOTRE PIN-UP NE PEUT QUE SE DENUDER D'AVANTAGE !! TOURNEZ LA PAGE...

Fi Loisirs

La sélection des meilleurs logiciels du domaine public

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
Tél : 83 90 28 00 Fax : 83 40 18 36

JEUX ACTION

Dynamite War 2
Il faut latter les autres avec du TNT et rester le dernier.
Amiga 500+, 600 et 1200

Mine Runner
Le classique Load Runner avec quelques nouveautés.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Strike'n'Spares
Un superbe jeu de Bowling pour un ou deux joueurs.
Amiga 500+, 600 et 1200

Top Gear 2
Une préview d'un excellent jeu de courses de voitures.
Amiga 1200 uniquement



Cybergames
Un très bon jeu de baston plein de brutalité, génial.
Amiga 1200 uniquement



Starwoids
Protégez les rebelles en fuite avec votre vaisseau X-Wing.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Wacko
Un bon jeu de plates-formes colorés et très bien réalisé.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Boing
Vous guidez une boule vers la sortie de chaque niveau.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Bacman
Le Pacman s'est fait faire un lifting, plein de nouveautés.
Amiga 1200 uniquement

Solo Assault
La guerre des étoiles comme si vous y étiez, tout y est.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Megaball III
Le meilleur jeu de casse-briques, plein de surprises.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Smidge
Libérez vos potes pingouins et ramassez tous les bonus.
Amiga 1200 uniquement



Missiles Xenon
La ville est attaquée par des missiles et des vaisseaux.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Zalycon
Shoot et aventures, tous les jeux sont réunis en un seul.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Massacre
Lancez les ballons explosifs sur les joueurs adverses.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Xenex
L'Astéroïds ultime, le vaisseau est superbement maniable.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Intruder Alert
Vous êtes entré dans une forteresse très bien gardée.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

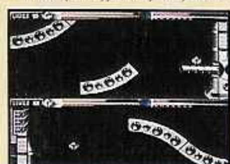
Karaté Master
Défendez votre honneur et votre peau dans ce jeu de baston.
Amiga 1200 uniquement

Zombie Appoc 2
Pas la peine de réfléchir, tout ce qui bouge doit mourir.
Amiga 1200 uniquement

OG the Caveman
Vous OG, homme des cavernes OG devoir libérer femme.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Power Battle
Duel à mort entre 2 vaisseaux qui luttent contre la gravité.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Moose Drive
Une superbe course de voitures en vue de dessus, excellent.
Amiga 500+, 600 et 1200

Nanofly
Un mini-vaisseau, des méga niveaux et plein de dangers.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Apple Jack
Des bestioles vous empêchent de manger toutes les pommes.
Amiga 1200 uniquement

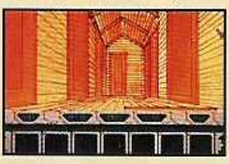
JEUX RÉFLEXION

Multiplex
Selon le principe du Taquin il faut replacer les carrés.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Cognition
Tournez les roues dentées pour faire coïncider les couleurs.
Amiga 500+, 600 et 1200

Equality
Rassemblez les pièces pour reformer des formes précises.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Dead of Night
Un superbe jeu d'aventure qui propose une enquête policière dans le manoir de Morteville, jeu en anglais.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

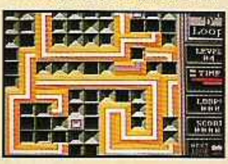


Pyramid Games
Il faut poser des pièces sur un damier en unissant les couleurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Toobz
Il faut diriger les boules de la bonne couleur dans le bon trou.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Manic Ball
Il faut maintenir la balle en équilibre et prendre les bonus.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Loop D Loop
Placez les bouts de tuyaux qu'on vous refile pour former des boucles. Un excellent jeu de Pipeline.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Atom Z AGA
Jouez avec des molécules pour reconstituer des symboles.
Amiga 1200 uniquement

Evil Doom
Une préview d'un jeu de rôle avec une ambiance stressante.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

EPS
Placez des pièces en respectant les formes et les couleurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Zillo
Dirigez vos boules pour éliminer les briques de la même couleur, attention aux briques meurtrières, génial.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



UTILES - DIVERS

Aural Illusion
Un bon logiciel de retouche d'échantillons sonores au format IFF, tout y est pour faire du très beau boulot.
Amiga 500+, 600 et 1200



Gestion Bancaire
Un bon logiciel de gestion de compte en français, utile.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Filer 3.0
Un très bon logiciel de gestion de fichiers simple et efficace.
Amiga 500+, 600 et 1200

Sound Machine
Conversion de fichiers sonores aux formats WAV, VOC, IFF...
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Nexus 7
Andromeda a remporté la Party III avec cette superbe Démo pleine d'originalité et de prouesses techniques.
Amiga 1200 uniquement



Roots
Si Sanity se fâche, ça donne cette démo pleine d'exploits.
Amiga 1200 uniquement

Virus WorkShop 4
La version 4.7 du meilleur antivirus actuel, indispensable.
Amiga 500+, 600, 1200

WB3 BackDrops
De nombreux fonds d'écran pour varier son Workbench.
Amiga 1200 uniquement

Fast IntroMaker
Le logiciel idéal pour faire vous même des mini-démos que vous pourrez placer au boot de vos disquettes.
Amiga 500+, 600, 1200



Bartender
Les recettes de nombreux cocktails pour cet été, en anglais.
Amiga 500+, 600, 1200

Spectrapaint
Un excellent logiciel de dessin très complet et simple.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Turbo Cat
Pour faire le catalogue de ses logiciels très facilement.
Amiga 500+, 600, 1200

CHARMES - ADULTES

Erotic 20
Erotic 21
Erotic 22
Erotic 23
Erotic 24
Erotic 25
Les six disquettes Erotic contiennent des images de jeunes filles en tenues sexy. (disquettes pour adultes)
Amiga 500, 500+, 600, 1200



X Mania 25
X Mania 26
X Mania 27
X Mania 28
X Mania 29
X Mania 30
Les six disquettes X Mania contiennent des images X et le logiciel pour les voir. (disquettes pour adultes)
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Hot Numbers
Un jeu de réflexion qui récompensera vos efforts avec des Mangas érotiques. Jeu réservé aux adultes
Amiga 500+, 600 et 1200



X Extrême 13
X Extrême 14
X Extrême 15
X Extrême 16
X Extrême 17
X Extrême 18
Les disquettes X Extrême contiennent des images très osées et très inhabituelles. (disquettes pour adultes)
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Strip Slotter
Un jeu de Jackpot où les images affichées ne sont pas des fruits mais des filles. Jeu réservé aux adultes
Amiga 500 (1Mo), 500+, 600



Téléchargez ces logiciels sur 3615 SPIDER

La sélection de FI Loisirs et AMIGA CONCEPT

Ces logiciels ont été testés dans la Rubrique DP de AMIGA Concept

La collection de MANGAS — Note 89 %

32 disquettes qui regroupent les meilleurs MANGAS qu'on a pu trouver, il y en a pour tous les goûts, érotique ou plus hard.
Ces disquettes fonctionnent sur Amiga 500, 500+, 600 et 1200

Mangas 1	Mangas 9	Mangas 17	Mangas 25
Mangas 2	Mangas 10	Mangas 18	Mangas 26
Mangas 3	Mangas 11	Mangas 19	Mangas 27
Mangas 4	Mangas 12	Mangas 20	Mangas 28
Mangas 5	Mangas 13	Mangas 21	Mangas 29
Mangas 6	Mangas 14	Mangas 22	Mangas 30
Mangas 7	Mangas 15	Mangas 23	Mangas 31
Mangas 8	Mangas 16	Mangas 24	Mangas 32

MANGAS 18



MANGAS 24



MANGAS 30



Dithel in Space
Vous êtes un cosmonaute sur une planète inconnue.
A 500(1Mo), 500+, 600, 1200



Note 92 %

Megablock II
Un très beau jeu de Tétris avec des écrans très colorés.
A 500(1Mo), 500+, 600, 1200

Note 75 %



Potatoz
Deux petits personnages se promènent dans un tableau en essayant de coincer l'autre.
Amiga 1200 uniquement

Note 95 %

Tricky Quicky
Un petit lapin parcoure les nombreux niveaux de ce jeu.
Amiga 500, 500+, 600, 1200



Note 89 %

Mindchaos
Un superbe jeu de réflexion qu'il faut réserver aux plus courageux et à ceux qui maîtrisent le calcul mental. Sinon, vous deviendrez fou.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 85 %

Bomber 2000
Un excellent shoot'em up dans le style de Defender bourré d'ennemis arrivant de tous les cotés à la fois. Un jeu très rapide et génial.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 92 %

Weapon Master
Un jeu de baston 100% pure hémoglobine qui met en scène des personnages armés d'une épée, d'un gourdin ou d'autres armes bizarres.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 89 %

Cyberteck Corp.
Un jeu dans le pur style du génial ALIEN BREED, vous êtes prisonnier dans les couloirs de Cybercity plein de Cyberblobs dangereux.
Amiga 1200 uniquement



Note 97 %

A to Z Paint
Un logiciel de coloriage qui permet à un enfant de débuter en informatique en s'amusant. Tout est simplifié pour qu'il travaille seul.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 91 %

Artistix
Un logiciel de dessin avec un grand intérêt éducatif car sa conception très simplifiée permet à des enfants de l'utiliser très facilement
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 89 %

Fracas
Un super duel de Walkers en 3D pour deux joueurs.
Amiga 1200 uniquement



Note 95 %

Knight
Une superbe aventure dans un château fort, deux chevaliers tentent de libérer la princesse. Mais ce ne sera pas si facile, le château est immense et les passages secrets ne manquent pas. Sons et graphismes géniaux.
Amiga 500+, 600, 1200

Note 89 %

Malédiction
Un superbe jeu d'aventure graphique en 3D entièrement en français. Trois guerriers doivent détruire la pierre de vie qui donne à Xanthior tout ses pouvoirs. Xanthior utilise ses pouvoirs pour semer la terreur et plonger le monde de Sortilla sous sa domination tyrannique. Il faut libérer le mage créateur de la pierre de vie et détruire définitivement Xanthior.
Amiga 1200 uniquement



Note 98 %

Mangled Fenders
Un bon jeu de Stock-Cars avec de nombreuses surprises.
Amiga 500+, 600, 1200

Note 79 %

Alien Frenzy
Deux petits personnages se promènent dans un tableau et tente de s'entre-tuer, délirant.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Note 68 %

U.P.D.
Un jeu qui regroupe avec succès trois styles de jeux très différents, shoot'em up, Kill'em up et stratégie. Le résultat est très intéressant.
Amiga 1200 uniquement



Note 96 %

Black Dawn 94
Un jeu qui comblera les amateurs de jeux d'aventure et de promenades dans des labyrinthes en 3D bourrés de monstres plutôt hostiles.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 89 %

Compta
Entièrement en français, ce logiciel de comptabilité est très performant au point de convenir à une société. Il dispose de fichiers d'aide.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 75 %

Happy Monster
Un bon jeu de plates-formes très beau et très amusant.
Amiga 500, 500+, 600, 1200



Note 63 %

FI Loisirs

Certains logiciels sont sur plusieurs disquettes
- 1 icône = 1 disquette
- 2 icônes = 2 disquettes
- 3 icônes = 3 disquettes

Tarifs des disquettes

3 disquettes = 49 francs
6 disquettes = 89 francs
10 disquettes = 119 francs
20 disquettes = 199 francs

FLOPPY INTERNATIONAL
18 Avenue du Maréchal Juin
54000 NANCY
83 90 28 00

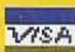
Bon de Commande

☐ **OUI** Je désire bénéficier de la sélection de F.I. et AMIGA Concept et je commande les disquettes suivantes.

Je commande _____ disquettes	F
Participation aux frais d'envoi	+ 25 F
TOTAL À PAYER	F

NOM : ______________ Prénom : ______________
N° : _____ Rue : ______________
Code postal : ________ Ville : ______________

Ci joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY
☐ Carte de crédit — Nom : ______________
☐ Chèque — N°: ____ - ____ - ____ - ____
☐ Mandat — Date d'expiration : ______________



TEST	AGA

SIMULATION SOUS MARINES	
3 Disks	2Mo
NON-INSTALLABLE	
Souris et Clavier	1 Joueur
DISPO	ANG
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Rapide
Machines: A1200 - A4000	

GRAPHISME	86
ANIMATION	91
MUSIQUE	71
BRUITAGE	73
PRISE EN MAIN	87

AMIGA CONCEPT 85%

SUBWAR 2050

C'est bien dommage ! Beaucoup de chose à dire sur cet excellent jeu de Microprose, mais une demi-page c'est une demi-page, n'est-ce-pas Isa ! (NDLR : y'a pas assez de place Farid !!!)





Comment remercier ces crapules de chez Microprose ! Ce chef- d'oeuvre de la simulation sous-marine en est la raison. Il suffit de se rendre compte : on est plongé dans les eaux troubles à en être trempé. La 3D est tellement bien foutue (en s'en fout finalement du mapping !), la richesse du jeu est tellement ample, qu'on a à disposition un monde magnifique mais inaccessible sur notre écran. D'ailleurs, à propos d'écran, les photos parlent d'elles-même... En fait, dans SUBWAR, vous incarnez un pilote de sous-marin mercenaire. Vous vous battez pour défendre votre territoire dans les profondeurs. Il est possible de piloter quatre sous-marins différents dans des endroits aussi nombreux que le nombre d'océans ornant notre planète. Vous aurez même la joie d'observer les grands poissons et autres mammifères marins sillonant la flaque d'eau dans laquelle vous vous trouvez. Ajoutez à cette bombe de superbes combats, et vous obtenez CA !

FARID

GOOD: C'est un budget maintenant

BOF: Je n'en vois pas !



TEST	AMIGA

SIMULATION SPORTIVE	
3 Disks	512 Ko
NON-INSTALLABLE	
Souris et Joy	1 à 5 Joueurs
DISPO	ANG
SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	Bof
Machines: Tout Amiga	

GRAPHISME	60
ANIMATION	62
MUSIQUE	65
BRUITAGE	67
PRISE EN MAIN	42

AMIGA CONCEPT 49%

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Une chose est sûre : INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE n'est pas ce qu'on pourrait appeler une nouveauté, bien au contraire. D'ailleurs, voilà un jeu qui inspire l'esprit olympique (...!!!??).





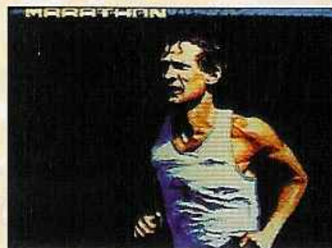
Ce qu'il faut savoir dans ISC, c'est qu'il n'est pas mal, - pour l'époque ! -. On s'en rend vite compte quand on lorgne les graphismes. Ce jeu est constitué de six épreuves sportives qui feront de votre poignée, un endroit tellement bien développé, qu'on pourrait penser que vous auriez utilisé votre main à d'autres fins ! On se souvient tous de cette époque, où les manettes ne cessaient de se briser à cause de ce genre de jeux. Ceux-ci exigeaient des manipulations contraires aux lois de la résistance des matériaux. Le marathon, le plongeon, le saut à cheval, la natation, le cycling et le tir, rien que ça pour varier les plaisirs. Deux épreuves sont en vue 3D : les cabrioles à dos de bourricot et la course de vélo. C'est fluide, c'est moche et ça sonne bien. Qu'on se le dise, l'épreuve du plongeon est loin d'être du gâteau ! La difficulté est telle, pour effectuer des figures avant de toucher l'eau, qu'on a vite fait de laisser tomber pour passer à l'épreuve suivante. Le reste, c'est du classique. A noter qu'il s'agit là d'un budget. Finalement, seuls, les inconditionnels du sport en charantaises trouveront leurs plaisirs.

FARID

GOOD: Bon, c'est un budget

BOF: L'ensemble est vraiment BOF !!!



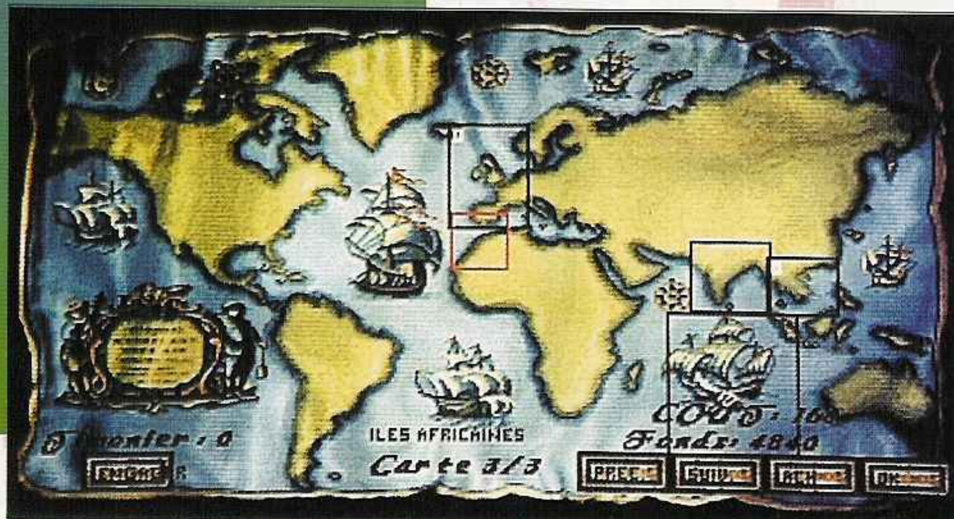


COTE DE POPULARITE

JEUX / TESTEURS	OBSESSION 	COLONIZATION 	SYNDICATE 	ISHAR TRILOGY 	BEHIND THE IRON GATE 	FORMULE ONE 	ULTIMATE SOCCER 	SUBWAR 2050 
 FABINNOU	6 Ca vaut pas Pinball.	6 C'est pas mon truc, c'est chiant !	8 Pas mal du tout ce p'tit jeu	7 Toujours de mieux en mieux.	TESTEUR	3 A part les circuits, c'est le même que VROOM !	6 Toujours moins bien que CARTON ROUGE	8 Vraiment bien réussi
 FREDDY	5 Porte mal son nom	TESTEUR	7 Un peu vieux et sans lifting	7 3 bon vieux jeux pour 1 petit prix	5 Flingué par sa jouabilité	2 Le jeu qui a tué SENNA	0 Le jeu qui tué TAPIE	7 Quand Cousteau s'en va en guerre
 FABIEN	6 Un flip dans la moyenne	9 On ne peut plus le lacher	TESTEUR	7 3 x Meilleur	6 Du 500 ? Ouf..	5 Un vroom 3 ans en retard	7 Un soft bien prenant	4 Pas ma tasse de thé
 SEB	TESTEUR	8 For-mi-da-ble	5 Peu différent de la version 500 !	6 L'aventure, c'est l'aventure	6 On va tout péter	4 Un sous VROOM	TESTEUR	6 Encore lui ?
 FARID	5 Je flippe pas du tout	9 On attendait que lui	7 tatatatatatata-tatataatatata-tatatatatatata	TESTEUR	5 Je préfère FEARS	5 Roulez petits bolides !	6 Ouais, mais bon !	TESTEUR
 MANU	5 Un flip sans argent, trop bon !!!	8 Une con version très travaillée	7 Guerre BCBG	PAS VU	6 Bof	TESTEUR	5 Là, je blague grave	7 Mérou appelle Cousteau
	MOY = 5	MOY = 8	MOY = 7,2	MOY = 6,4	MOY = 6	MOY = 4,8	MOY = 5,6	MOY = 7,8

GUIDE JEU

Tout l'intérêt du jeu tourne bien entendu autour de la gestion de l'argent. Quelque s l' action que vous effectuerez, cela vous coûtera du pognon. Il faudra contrôler sév les dépenses et faire attention à ne pas se retrouver à découvert.



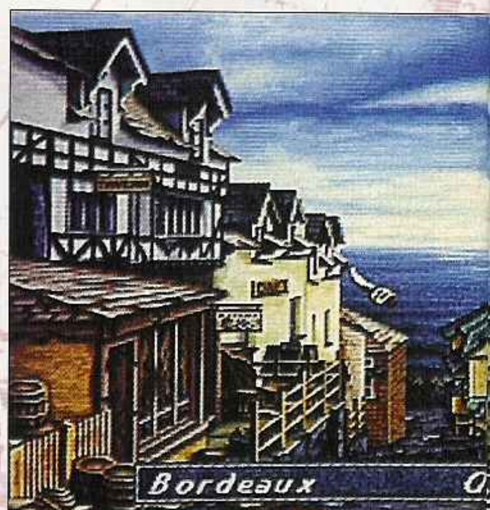
Chez le CARTOGRAPHE :

Il est nécessaire, dans votre intérêt, d'aller directement faire un tour chez le cartographe local. N'hésitez pas à acheter une carte locale et un timonier même s'il est d'un niveau médiocre. Ce second vous évitera pas mal de galères (d'attente !) pour atteindre vos destinations. En ce qui concerne les cartes, essayez de toutes les acheter. Elles vous serviront pour repérer des ports sur les différents continents. Quant au timonier, lorsque vous visiterez ces ports, vous aurez sûrement l'occasion d'en dégoter un aux capacités plus acceptables. Ses apports sont simples : une navigation rapide et précise, cela vous évitera une attente interminable et ménagera les dégâts de votre rafiot.

La banque est le dernier endroit où il faudra aller avant de quitter un port. La présence de ces banques n'est pas seulement décorative : calculez votre budget au plus serré, gardez pour vous tout l'argent nécessaire afin de payer l'équipage et pour les dépenses en marchandise, une fois arrivé à votre destination. Le reste de votre fortune, mettez le à la banque, tout en sachant que tous les ans, sera rajouté à votre placement le pourcentage représentant les taux d'intérêts. Notez bien qu'il ne sera possible de prélever cette somme que dans les banques de même nationalité. Ce placement vous servira en cas de coups durs : si vous perdez votre navire, cet argent vous permettra d'en acheter un autre...

La BANQUE





Le PO



Le PLAN

La navigation est assez spéciale. Retenez deux choses : lorsque vous transitez vers un port se trouvant sur un même continent, faites en sorte de longer les côtes. Lorsque vous changez de continent, em-

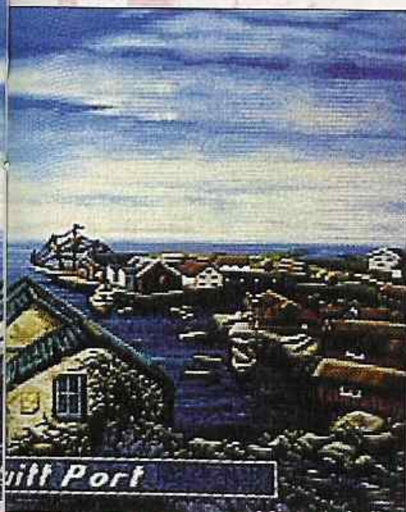
Là, vous aurez besoin d'un stylo. Interrogez le tavernier, et notez toutes les informations qu'il vous fournira. Utilisez-les à votre avantage : par exemple, si en Guadeloupe, la récolte de café a été excellente, n'hésitez pas, allez-y et achetez-en au maximum. Dans votre intérêt, il est préférable que vous fassiez le moins de dépenses possibles. N'enrôlez des mousses, des marins ou des soldats que s'ils ont au

La TAV



HIGH SEAS Trader

oit
rement



RT

PRODUITS	ACH/VENDRE	PX VENTE	QTE AU PORT	QTE A BORD	PX ACHAT
Café		76	200	0	80
Céréales		57	315	0	60
Sucre		66	186	0	70
Thé		57	214	0	60
Armes		188	208	0	200
Coton		71	196	0	75
Laine		57	315	0	60
Fourrure		76	184	0	80
Ivoire		76	104	0	80
Bijoux		76	160	0	80
Soie		76	91	0	80
Epices		57	162	0	60
Liqueur		38	380	0	40
Opium		188	108	0	200
Tabac		80	162	0	85

Or: 4840 UNITE: 1 Tonnage util: 24/300
Bordeaux JRNX ACCEPT ANNUL QUITT

Le MARCHE

Avant même d'acheter quoi que ce soit, consultez les "journaux" pour vous mettre au courant des prix en cours dans les différents ports, afin de ne pas être pris au dépourvu une fois transformé en acheteur potentiel. Si vous avez à votre charge un passager, consultez les tarifs dans le port de sa destination. Ce sera une occasion pour vous d'amortir les frais de déplacement. Prenez connaissance des marchandises qui rapportent le plus, mais faites attention, les choses précieuses attirent les pirates comme les pizzas attirent les pigistes.

ISPHERE

pruntez un itinéraire longeant les courants aériens. Cela vous permettra d'économiser du temps et de l'argent. Votre second s'occupera de la traversée.

minimum un moral très bon. Vous ne subirez jamais de mutinerie. Pensez, à chaque escale, à leur payer une tournée générale. Ca maintient le moral à un bon niveau, vous n'aurez pas à vous plaindre de votre équipage. Les passagers ne seront rentables que si les frais de déplacements reviennent moins chers que la prime offerte. De nombreux calculs s'imposent...

VERNE

Il s'agit, ici, d'effectuer un travail de surveillance. Gardez un oeil sur les rations : une certaine quantité est nécessaire chaque mois. Soyez attentif au matériel et au bateau. Ne prenez la mer que si tout est en parfait état. L'artillerie de votre navire est vitale. L'achat de munition est indispensable, mais cela revient vite très cher. A vous d'organiser au mieux votre stratégie de combat pour ne pas vous retrouver au fond des océans...

Les DOCKS



MICRO-GAMES



LE PLAISIR DES JEUX,LE PLAISIR DE JOUER

Le club d'échange **MULTI STANDARD** par **correspondance** pour PC 3.5 PC CDROM,AMIGA 500,600,1200,CD 32 et les consoles SEGA NINTENDO.Lorsque vous adhérez a MICRO-GAMES vous recevez un jeu neuf,et cela quelque soit le support.Puis par la suite au bout d'un mois,vous nous le retourner. Le prix de l'adhésion annuel pour toutes les machines AMIGA est de **350.00** Frs,puis **50** Frs l'échange.

JEUX AMIGA: Aladdin ,All Terrain Racer,Akira,Armour Geddon 2 ,Bureau 13,D Day, Banshee,BurnTime,Carton Rouge,Dawn patrol,Deathmask,Dream Web,Evasive Action,Fifa Soccer, Football Manager,Jet strike,Kick Off 3,Knight of The Sky,Guy Roux ,Pinball Illusion,Red Baron,RoadKill,Speedball 2,Skeleton Krew,Subwar 2050,Super Stardust,Turbo Trax,Theme Park,Shadows Fighter ,Mr Nutz,Robinson Requiem,Space Crusade,Total Carnage, Universe ,King Quest 6,Valhalla 1,Valhalla 2,Crystal Dragon,Overlord,Fields of Glory,Mortal Kombat 2,Cannon Fodder 2,Dreamweb,Power Drive,Skidmarks 2 ,ZeeWolf.

Dés leurs sortie :**DONJON MASTER 2 ,TFX,ELITE 3,AMAZON QUEEN,LOST EDEN,SIMON THE SORCERER 2.Et bien d'autre encore.**

Pour tous renseignements n'hésitez pas a nous contactés.Ces jeux sont également a la vente à des prix MICRO-GAMES **(Franco de port pour un jeu)**

MICRO-GAMES c'est aussi du matériel PC et AMIGA (tarif sur demande précisez la machine).**Une réduction de 10%** est accordée aux adhérents,et cela le temps que dure leurs abonnements.Quelques prix extrais du catalogue:

MATERIEL AMIGA:

D.dur 3.5 420 Mo	1146.00 Frs
D.dur 3.5 540 Mo	1261.00 Frs
D.dur 3.5 730 Mo	1700.00 Frs
SQUIRREL SCSI 2 interface scsi 2 PCMCIA COMPATIBLE CD 32+CDROM SANYO 2vit.	1933,00 Frs
SQUIRREL SCSI 2 interface scsi 2 PCMCIA COMPATIBLE CD 32 sans CDROM	681,00 Frs
ODA80 Enceinte amplifié 2x100 Watts Alimentation secteur Réglage volume,grave,aigue	380,00 Frs
Nappe 2.5/3.5 + Nappe alimentation	100,00 Frs
Disquette boite de 100	116.00 Frs
Disquette boite de 10	30.00 Frs
Disk expander (Compresseur de disk)	338,00 Frs
Modem comodore-2400 baud-compatible minitel	296,00 Frs
M-TEC AT500 Controleur externe de disc.dur IDE 3.5" avec sup. mémoire(30 pins type PC) et switcher de ROM incorporé	907,00 Frs
Extension A1200 M-TEC 1204-hologe-support-copro-0 Mo-simms 16/32 bits type PC	770,00 Frs

ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC.ETC...ETC...ETC...

PROMO !!!
Pendant les mois de Juin Juillet,Aout un jeu sera offert en plus de l'abonnement.
(=2 jeux dont un que vous gardez!).
Alors profitez en...!

MICRO-GAMES
BP 123
90003 BELFORT CEDEX
TEL.84/21/81/10
Ouvert du Lundi au Samedi
De 9H00 a 12H00
Et de 14H00 a 19H00

Bulletin d'abonnement(a découper ou photocopier)

Vite je m'abonne a MICRO GAMES,je bénéficie du jeu en cadeau en plus de celui de mon abonnement.De plus je recevrai tous les mois mon catalogue jeu et matériel a des prix préférenciel.

Je paie mon abonnemnt par :Cheque ☐ Mandat lettre ☐ Les frais de port son compris dans mon abonnement

Ma machine: A500 ☐ A1200 ☐ CD32 ☐

Nom: ....Prénom:..............................

Adresse: ....

Code postal: .... Ville:..............................

Jeu de l'abonnement:..............................

Tel: ....

MICRO GAMES
BP 123
900003 BELFORT CEDEX
TEL.84/21/81/10

Trucs & Astuces

Le moins que l'on puisse dire, c'est que vous vous aimez entre vous. A croire que vous vous jetez comme des malades sur la rubrique, après avoir ouvert le mag', pour pouvoir aider les pauvres lecteurs en détresse. Ca doit être le triste mot S.O.S qui vous donne envie de libérer si adorablement votre bon coeur de héros. D'ailleurs le héros du mois est connu sous le nom de CARRERES Nicolas qui gagne un abonnement bien mérité. Au fait, merci à Mr Anonyme !

LEGEND OF KYRANDIA

A PARTIR DU DEBUT DU CHATEAU

Après Malcolm, montez et allez à gauche. Tiens, v'la Herman ! Utilisez le pouvoir jaune. Sur la machine à musique, jouez à partir de la gauche: la quatrième cloche, la première, la deuxième puis la troisième. Prenez la clef. Utilisez-la dans la porte de la grande salle à manger. Allez dans la pièce en bas à gauche (salle des livres) et touchez la cheminée. Dans le donjon, utilisez le pouvoir violet. Promenez-vous jusqu'à trouver un genre de "champ d'astéroïdes" vert. Utilisez le pouvoir bleu. Allez en haut, puis à gauche, et poussez la dalle surélevée. Vous avez donc la deuxième clef. Allez aussi la plaçer, celle-ci, dans la grande porte de la salle à manger. Retournez dans la salle des livres et composez le mot " OPEN ", avec les différentes initiales des livres. Prenez la couronne. Allez dans la cuisine (à droite de la salle à manger) et positionnez les joyaux sur les coussins (la couronne au milieu, le calice à droite et le sceptre à gauche). Après avoir flanqué une bonne raclée à Malcolm, allez à droite et utilisez en vitesse le pouvoir rouge. Mettez-vous devant le miroir et le tour est joué. Malcolm is dead...

Nicolas CARRERES

POWER DRIVE



Lors d'un tête à queue, il faut rétablir la caisse par des coups de manette très brefs, sous peine d'amplifier le mouvement. La barre SPACE permet de mettre la marche arrière.

Anonyme.

CANNON FODDER 2





Avant de jouer, sur l'écran avec la montagne, faites une sauvegarde. Avec un éditeur de secteurs, se placer sur le 5ème octet de cette sauvegarde se trouvant au début de celle-ci. Chercher "OD" et remplacer par "OO" ou "FF", selon le nombre de vies désirées. Le cheat utilisé dans CANNON FODDER fonctionne également: remplacer le nom de la sauvegarde par JOOLS, afin d'avoir des soldats de hauts grades.

Anonyme.

JUNGLE STRIKE

2:RMCD374MHNW,
3:9MWF9WN56TB,
4:XMCD374MHNW,
5:VMCD374MHNW,
6:WMCD374MHNW,
7:T7PZ9WN56TB,
8:7MCD374MHNW,
9:NMCD374MHNW,
fin:LMCD374MHNW



Anonyme.

ELITE II FRONTIER

Pour changer les caractéristiques du vaisseau de départ (Eagle Long Range Fighter), il faut éditer le gros exécutable "Frontier" et rechercher la chaîne hexa : 000100190014. On doit pouvoir lire autour de cette chaîne: 3539EAB6 00010019 00140026 00344012 00010002. Dans l'ordre cela signifie: - 3539: accélération avant du vaisseau. A remplacer par 7FFF pour a=60.6 g ; -EAB6 : accélération arrière, remplacer par 8001 pour a=60.6 g; -00 : indique que le vaisseau n'est pas équipé d'un écopeur de fuel, à remplacer par 01 pour en avoir un. 01 indique le nombre maximum de lasers pouvant équiper le vaisseau. Remplacer par 04, pour avoir le maximum de place disponible à l'installation des lasers, qu'il ne reste plus qu'à acheter. 0019 : indique le poids total en charge du vaisseau (Eagle Fighter: 25 tonnes correspond à 19 en hexa). 0014 : indique la capacité en tonnes de la cale du vaisseau. Augmenter la valeur afin de transporter plus de marchandises. 0026 00340012 : ne correspond à rien de connu. 0001 : correspond au nombres d'hommes d'équipage, pilote inclu. 0002 : correspond au nombre maximum de missiles dont le vaisseau peut être équipé. Se référer aux lasers. Cette astuce est valable pour d'autres vaisseaux. Un truc pour gagner de l'argent : achetez une cabine, dénichez un contrat pour transporter une personne et allez voir le marchand du vaisseau. Obstinez-vous à achetez un vaisseau moins cher que le votre. A chaque tentative, il vous enverra sur les roses, mais en nous offrant la différence.



ZOOL 2

Lorsque "Press fire for options" apparait à l'écran, taper: 1:SESAME, 2:RONSON, 3:FUNKYTUT, 4:HISSTERIA. BUMBLEBEE permet de changer de niveau avec ENTER, ALCENTO: pourcentage à 99%, VISION: bonus de 20 vies, OLDENEMY: stoppe le temps, TOUGHGUY: invincibilité, KICKASS: réutilise les bombes, NAPOLEAN: bonus level à chaque niveau, MARROBONE: stoppe la balle sur le stage bonus.



Anonyme.

Le Meilleur du Domaine Public Amiga





5030 à 5046
SPECIAL MANGAS AGA







Packs Promotionnels
SPECIAL EMULATEURS

5315 MANGA HOT NUMBERS --+
Jeu de réflexion basé sur les vidéo de Mangas japonaises. Deux joueurs s'affrontent sur une grille contenant des cases de différentes valeurs, l'un manipulant les colonnes et l'autre les lignes. Marquez le plus de points possibles et découvrez de magnifiques images de mangas. Excellente réalisation agrémentée de samples (bruitages) du plus pur style japonais.

5316 INDY CAR CHALLENGE --+
Excellent shareware où vous devez manager une écurie de formule 1, choisissez en fonction de votre budget, votre équipement (moteur, chassis, pneus, etc...) puis participez aux différents Grands Prix internationaux. Très bonne réalisation basé sur le jeu commercial IndyCar.

5317 DRACS CHEATS +++
Soluces et cheats-codes pour plus de 800 jeux. En français et en anglais. A utiliser avec un bon éditeur de texte.

5318 THE ART OF BREAKING HEADS (1/6) --+
5319 THE ART OF BREAKING HEADS (2/6) --+
5320 THE ART OF BREAKING HEADS (3/6) --+
5321 THE ART OF BREAKING HEADS (4/6) --+
5322 THE ART OF BREAKING HEADS (5/6) --+
5323 THE ART OF BREAKING HEADS (6/6) --+
Simulation d'arts martiaux. Sélectionnez 2 adversaires parmi 11 prétendants plus redoutables les uns que les autres, avec cinq niveaux de difficulté possibles. Très complet, bonne jouabilité. Nécessite de posséder au moins 1 Mo de mémoire fast additionnelle. En 6 disquettes !!

5324 JINX (1/2) --+
5325 JINX (2/2) --+
Superbe jeu dans le genre de BoulderDash. Des graphismes très fins (en AGA). Au total 25 niveaux au long desquels vos deux jokers devront parcourir de nombreux labyrinthes et tunnels où fourmillent différents objets pourvus de pouvoirs magiques lorsqu'ils sont déplacés. Une réalisation très haut de gamme !

5326 OUTPOST +++
Pilotez un vaisseau à travers la galaxie. Une quinzaine de niveaux où vous devrez affronter successivement des astéroïdes, des vaisseaux ennemis... et où vous devrez combattre dans des cités spatiales. Une réalisation hors paire, avec une très bonne jouabilité.

5327 ZYRAD 2 +++
Une agréable combinaison de deux jeux classiques. Tron et Serpentine réunis ! Vous devez collecter au travers de labyrinthes tortueux le maximum de bonus, en évitant que votre serpent ne se morde la queue ou ne se cogne dans différents obstacles. Bonne jouabilité. Un jeu assez difficile !

5328 JUDGMENT DAY +++
Reprise du classique jeu Blitz où vous devez détruire des immeubles avant d'atterrir avec votre bombardier, vous devrez de plus vous méfier d'un tireur embusqué entre les immeubles.

5030 MANGAS AGA 01 --+
5031 MANGAS AGA 02 --+
5032 MANGAS AGA 03 --+
5033 MANGAS AGA 04 --+
5034 MANGAS AGA 05 --+
5035 MANGAS AGA 06 --+
5036 MANGAS AGA 07 --+
5037 MANGAS AGA 08 --+
5038 MANGAS AGA 09 --+
5039 MANGAS AGA 10 --+
5040 MANGAS AGA 11 --+
5041 MANGAS AGA 12 --+
5042 MANGAS AGA 13 --+
5043 MANGAS AGA 14 --+
5044 MANGAS AGA 15 --+
5045 MANGAS AGA 16 --+
5046 MANGAS AGA 17 --+
Super collection de mangas érotiques en 256 couleurs, les disquettes sont pleines à craquer et les fichiers sont compressés en Jpeg, chaque disquette est autoboot et comporte le viewer FastJpeg... Un must pour les amateurs.

5135 SEXUAL SAFARI --+
Disquette pleine à craquer d'images érotiques plutôt soft, en Jpeg 24 bits, avec un viewer HAM-8. Interdit aux moins de 18 ans.

5149 L'ORIENT EX-FESSES --+
Cette fois ci c'est tout de même un peu plus chaud, les images sont splendides. Toujours interdit aux moins de 18 ans.

5162 DENI DOLLS --+
Le ton mônte enore, et cette fois ci les scènes sont purement pornographiques. De belles digitalisations tirant pleinement parti du mode AGA. Interdit aux moins de 18 ans.

5157 GINGER STORY --+
Cette disquette contient des images à ne pas mettre entre toutes les mains. Certaines scènes sont vraiment «très spéciales». Le contenu est dans l'ensemble vraiment très hard. Strictement interdit aux moins de 18 ans.

5000 AF UTILS 71 -++
Ooze : Mélange d'un de puzzle et d'un jeu de plateau. **Phenomena** : Créez vous-même de magnifiques paysages aléatoires. **LZX** : Nouveau et puissant logiciel de compression de données. **Dimp** : l'un des plus puissants et efficients archiveurs de disquettes. **Frei** : utilitaire très pratique et facile vous donnant de façon rapide l'état de votre disque dur (fragmentation). **Smart Fractal** : simplement l'un des plus impressionnants logiciels de génération d'images fractales. Un ensemble de logiciels à voir absolument.

5001 AF UTILS 70 --+
AIBB : la dernière version de cet utilitaire de benchmarking de référence sur Amiga (évaluation de la puissance d'une machine et de ses composants). **X-Anim-5** : player vous permettant de lancer des animations aux standards FLI et MPEG sur votre Amiga. **Autoappmenu** : rajoute automatiquement les noms des programmes que vous désirez dans les menus de votre Workbench. **Asokoban** : amusant et agréable jeu se jouant sous Workbench. **Fake 020** : fixe et élimine certains bugs ou problèmes d'incompatibilité de l'Amiga 1200. **CG-Fonts** : une collection de font en provenance d'Aminet. **3D object** : un objet en primitives 3D prêt à se livrer à vos expérimentations.

5002 AF UTILS 69 --+
Scion : puissant logiciel de généalogie en anglais. Retrouvez vos origines... **Fractal** : génère de magnifiques images fractales sur votre machine AGA. **SIP** : utilitaire permettant aux programmeurs de tout savoir sur l'état de leur Amiga (une super checklist). **ZShell** : si vous craquez à force de swapper vos disquettes, Zshell est fait pour vous, très utile. **AppiSizer** : vous indique la taille de vos fichiers, répertoires... **CG Font** : une autre belle police de caractère. **Octamed Tune** : swingez allègrement avec cette partition de funky-beat. **3D object** : un croiseur de guerre Klingon, à utiliser avec votre render favori...

5003 AD COMPIL' 15 +++
Skidmarks II : version de démonstration jouable de ce hit de chez Acid Software. **Pict Saver** : un grabbeur d'écran (permet de faire des captures d'écran). **Amiga Diary** : un superbe agenda très pratique. **Clue-Do** : adaptation très réussie sur votre Amiga de ce très connu jeu de société.

5004 AD COMPIL' 16 +++
Photogenics : la version d'évaluation de ce superbe outil graphique du meilleur logiciel de retouche d'image sur Amiga. **Cannon Fooder 2** : version de démo de ce super hit style Commando réactualisé, en bien mieux.

5005 AD COMPIL' 14 --+
Real Time Sound Processor II : logiciel de traitement sonore en temps réel permettant d'appliquer de nombreux effets sur une bande sonore. **Lemmings Démo 94** : quatre niveaux inédits de cette nouvelle version du célèbre hit de chez Psygnosis. **GFX-Lab** : logiciel de traitement et d'effets spéciaux sur les images, très puissant et de qualité commerciale. **V-Clock** : un utilitaire pour être toujours à l'heure. **Star Buster** : un magnifique et grandiose jeu de casse-briques.



Sélection «Spécial X»

5135 SEXUAL SAFARI --+
5149 L'ORIENT EX-FESSES --+
5162 DENI DOLLS --+
5157 GINGER STORY --+

Offre Spéciale Nouveau Client

Si vous n'avez encore jamais commandé chez BAB MICRO CENTER ! Alors nous vous offrons en cadeau de bienvenue une disquette GRATUITE à choisir parmi notre collection (hormis packs promotionnels). Que vous passiez une commande ou pas, demandez votre disquette à l'aide du bulletin ci-dessous, vous la recevrez d'ici quelques jours accompagnée de notre dernier catalogue de logiciels du Domaine Public pour Amiga. Offre limitée à une disquette par personne.

Commodore VIC 20

Pack complet Emulateur Commodore VIC 20 avec 20 jeux top pour VIC 20.

Tous les jeux sont installés sur disquettes et utilisables directement depuis l'émulateur. Disponible en deux versions. Livré avec entre autres : Cosmic Cruncher, Rat-Race, Sargon II, Chess, etc...

39 F Le Pack

5330 Pack Vic 20 Emulator ++-
5340 Pack Vic 20 Emulator AGA --+

Commodore C 64

Pack complet émulateur Commodore 64 en version 3.0 avec 45 super jeux.

Le tout dernier émulateur C64 avec 45 jeux parmi les meilleurs : Airwolf, Rambo, PacMan, Jet Set Willy, Mutant Monty, Bruce Lee, etc ... Les jeux sont installés sur disquette, «prêt à charger»... Un must.

59 F Le Pack

5350 Pack C64 Emulator +++
Compatible tout Amiga

ZX SPECTRUM V2+

Pack complet émulateur ZX Spectrum 48 Ko livré avec 50 jeux choisis parmi les meilleurs.

Avec ce superbe émulateur vous pourrez aussi bien jouer avec les 50 jeux fournis, que programmer en basic ou en assembleur Z80. Nous disposons de 400 jeux pour cet émulateur ! Demandez notre liste.

59 F Le Pack

5360 Pack SPECTRUM V2+ ++-
5370 Pack SPECTURM V2+ AGA --+

BAB MICRO CENTER 7 rue de Coursic 64100 BAYONNE Tél. 59.59 39 65 Fax 59 59 71 63

Compatibilité

Le signe + signifie compatible et le signe - signifie non-compatible.

Il y a pour chaque disquette une série de 3 signes suivant le titre, le premier concerne les A500 (1.3), le second les A500-Plus et A600 (2.0) et le dernier les A1200 (3.0). Soit le tableau des compatibilités ci-dessous :

+--	500
++-	500 500+ 600
+++	Toutes machines
-+-	600 500+
-++	600 500+ 1200
--+	1200
+-+	500 1200

BON DE COMMANDE

Nom / Prénom ____________
Adresse ____________
Code Postal ______ Ville ____________
Téléphone ____________

Votre commande

Nombre de disquettes ______ X **12 F** = ______
Packs de disquettes promotionnels = ______
Catalogue sur disquette (4500 titres) **5 F** ______
Frais de port (ENVOI COLISSIMO 48 H) *15 F*
Option "Envoi en Recommandé" + ***(10 F)*** ______
Total à payer ______

Mode de Paiement

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ C-Bleue (Minimum 100 F pour les CB)
CB n° . . . . / . . . . / . . . . / . . . . Exp . . / . .
Nom du porteur :
Signature Obligatoire :

Votre choix de disquettes

Amiga Concept 07/08 1995

STAR TREK : THE SOLUCE

On vous a déjà fait le coup du guide-jeu sur STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY mais malgré ça, la difficulté de l'aventure a dû en décourager plus d'un. Seul remède à ce découragement passager qui a pu vous atteindre : la soluce. On finira bien par y arriver tous ensemble à la fin de ce superbe jeu, sinon cette rubrique n'aurait plus de raison de vivre (et moi non plus !).

Avant de débuter, vous affrontez dès le départ un vaisseau. Pas de panique ce n'est qu'une simulation, mais, un bon conseil tout de même, quitte à recommencer plusieurs fois, récidivez jusqu'à ce que vous en veniez à bout (utilisez tout le temps Scotty lors d'un combat !).

MISSION 1 :

Dès que le nom de Pollux V arrive à vos esgourdes, plongez le nez dans votre dico intersidéral pour obtenir des renseignements. Une fois là-bas prenez contact avec les indigènes. Après la mise en orbite obligatoire (stationnement non payant) prenez des derniers renseignements auprès de Spock avant de vous téléporter. Parlez à l'ambassadeur (1/1/1) puis à l'intérieur du premier



bâtiment examinez le blessé. Dehors, suivez le chemin. A coup de phaser (faîtes-le le plus rapidement possible) vous liquiderez les trois klingons. L'un d'eux perd quelque-chose dans sa chute : une main ! Spock se fera une joie de l'examiner. Avant de rentrer à l'intérieur, ramassez quelques baies sur la droite de la grotte. Tirez sur les rochers en commençant par celui tout en haut à gauche. Demandez au docteur de soigner l'humanoïde. Pour l'instant vous êtes bloqués, la porte ne voulant pas s'ouvrir, retournez alors dans la colonie. Offrez les baies au frère Stephen qui se trouve dans son labo. Une fois synthétisées, vous en obtenez le médicament parfait pour guérir le malade de la pièce d'à côté. En parlant à tout le monde, vous apprenez beaucoup sur les "démons" et vous décidez de donner la main au frère Stephen (dans le labo). Il vous donne l'autorisation d'utiliser sa table de travail. En observant la vitrine, un objet vous attire particulièrement l'oeil. Faîtes l'action "prendre vitrine" et cliquez sur l'objet de droite. Dans la grotte, utilisez la main sur la serrure à droite de la porte. Dans la grande salle, examinez le panneau aux trois couleurs. Réglez les bitonnios pour que chaque couleur n'ait qu'une loupiote d'allumée. Ressortez du zoom et à votre grande surprise un de ces "démons" fait son apparition. Parlementez avec lui (2-2) puis donnez-lui sa clé, l'objet que Stephen vous a confié.

MISSION 2 :

Vote seconde mission vous transformera en GIGN de l'espace. Renseignements pris sur l'USS Massada grâce à votre ordinateur (entre autre le très important code 293391-197736-3829), partez sur le secteur de Beta Myamid. Là vos talents de commandant et pilote seront durement sollicités. Débarassé des pirates, vous pourrez vous mettre en orbite et tenter de joindre par radio le Massada (1-1-2). N'oubliez pas non plus de donner le code par le biais d'Uhura. La téléportation réussie, soignez le blessé qui sera

S.O.S-S.O.S-S.O.S-S.O.S-S.O.S-S.O.

Dans Eye of the Beholder II, au niveau + 1, une bouche me demande "The Mark of darkmoon". Au même niveau, un téléporteur m'envoie dans une pièce sans issue, où se trouvent 3 gemmes et 1 clé. Que faire ?
Christophe - réf 17000

Dans SPACE HULK, je suis bloqué dans les niveaux "campagne de Deathwing" exactement au niveau "Testament d'honneur". Merci.
Fabrice THESENE - réf 170001

Dans Innocent Until Caught, je suis bloqué au niveau de la prison, pour avoir le sac de farine. J'ai tout essayé, rien ne marche !
Sébastien LAUDE - réf 17002

Je suis en galère dans FASCINATION dans l'hôtel, comment en sortir ? Je ne peux même pas atteindre la piscine. Aussi, pour DARKMERE, comment trouver le grand-père ?
Alexandre LAI - réf 17003

Quelqu'un aurait-il la soluce de CANNON FODDER sur CD32 ?
Ronan EVEN - réf 17004

Dans INDY 4, après avoir quitté le site archéologique (Crète), on arrive près d'un cadran solaire où il s'agit d'utiliser une pierre solaire et une autre lunaire. Qui pourra m'indiquer la marche à suivre pour parvenir à ouvrir la fameuse porte d'entrée vers les colonies d'Atlantis? Aussi, pour Lure of the Temptress, je cherche désespérément un dénommé GRU ! Il est où et qui c'est ?
René WUSTENBERG - réf 17005

Dans JURASSIC PARK, que faire à l'enclos des Galliminus (vous savez, quand les sales mômes s'enferment dans le bunker), moi tout le temps bouffé par tyrannosaure ? Aussi, j'ai trouvé les fusées mais ils me bouffent. Et vous n'auriez pas des codes ?
Franck M. - réf 17006

Dans CORPORATION, que faut-il faire au premier niveau ?
Olivier GUERREIRO - réf 17007

En réponse à Mickael (réf 16005). Il faut tout simplement, au début du 2ème niveau, ne pas bouger et taper avec les espaces: "EAT LEAD FUDDY MUNSTERS", ce qui donne un bouclier infini. Aussi, pour ne pas avoir d'échauffement de l'arme, il suffit de tirer en auto-fire. Alexandre LAI - réf 17008

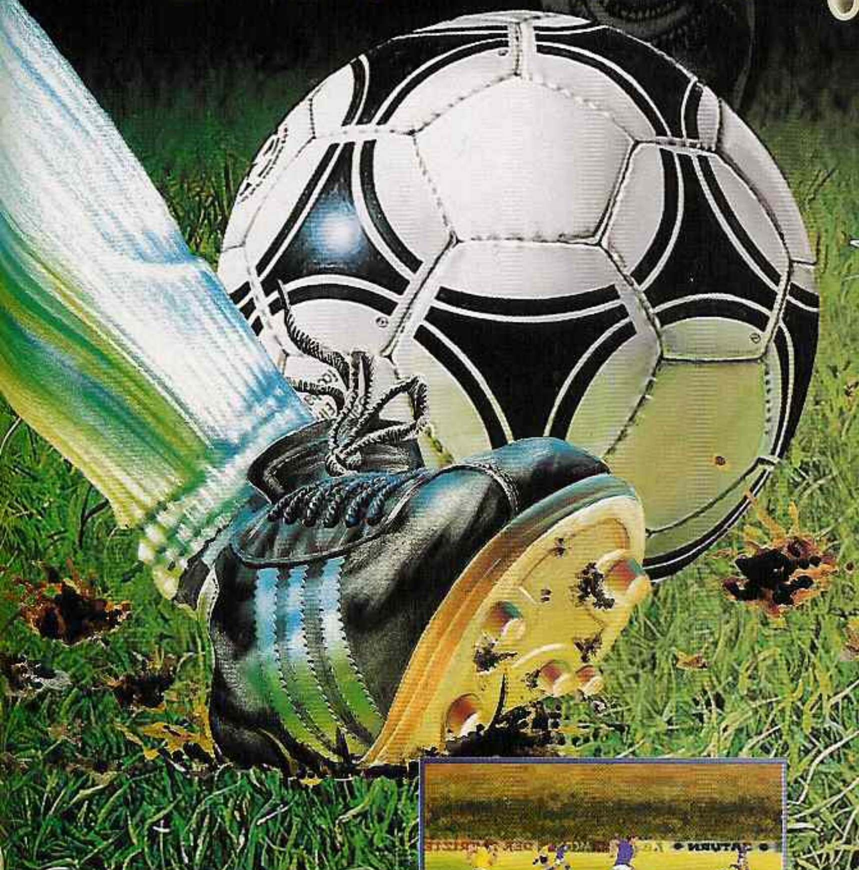
En réponse à Romain (réf 16004). Il suffit de prendre deux hommes ainsi que des boucliers. Un des hommes doit être équipé totalement en bouclier pour servir d'appât aux agents ennemis. Une fois qu'ils seront tous sur lui, prenez l'autre qui doit être muni d'un lance-flammes et éclatez-vous. Répétez ce système tout au long du niveau. Francis SPONCET - réf 17009

En réponse à Sébastien (réf 16006). Il faut buter le bunker avec les grenades ou les rockettes. Mais il faut principalement buter la porte, car tant que tu la butes pas il y aura tout le temps des gars qui en sortiront (NDRLR : continu à buter p'tit père...). Daniel N'GUYEN - réf 17010

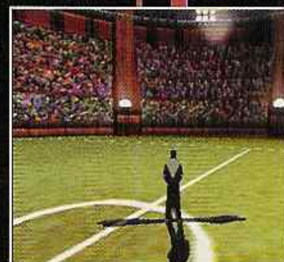
En réponse à Julien (réf 16002): Sur l'île de Monkey Island, il faut aller au "pont" et ramasser la corde, puis, au "fort" prendre l'autre corde, la lunette, la poudre et le boulet (pousser le canon). Au barrage, il faut utiliser la poudre dessus et frotter la pierre (sur le mémo) contre le boulet. Et là, ça pète...
ACID - réf 17011

En réponse à Guillaume (réf 16009): Au niveau six, c'est en fait assez simple. Retournes complètement à gauche en évitant mâchoires et algues. Quand tu arrives aux pierres qui tombent, fonces encore jusqu'à ce que tu arrives à la mini-falaise. Fonces à droite et tires sur la chauve-souris. Reviens à gauche et tu la verras se faire bouffer par les algues qui t'empêchaient de passer. Il ne reste plus qu'à prendre ton élan et sauter sur les stalactites une à une pour sortir de ce niveau.
Maikeul C. - réf 17012

CARTON ROUGE
COUPE DU MONDE



Replongez dans l'atmosphère enfiévrée de la Coupe du Monde avec cette simulation de manager d'équipe de football. A la tête de votre sélection nationale, mettez en valeur vos qualités de battant, de psychologue et de fin tacticien, afin de vaincre toutes les plus grandes équipes de la planète. Ce jeu a été n° 1 des jeux de football en Angleterre et en Allemagne.



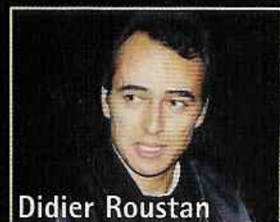
A VOTRE TOUR, ET SANS QUITTER VOTRE FAUTEUIL, PARTEZ À LA CONQUÊTE DU PRESTIGIEUX TROPHÉE! JEU ENTIÈREMENT EN FRANÇAIS.





1,27/mn
36.15 SILMARILS
NEWS • SOLUTIONS
SAV. JEUX PRIMÉS
COMMANDES

- ✔ modes phases éliminatoires et compétitions finales
- ✔ développement de systèmes de jeu, mise en œuvre de programmes d'entraînement détaillés
- ✔ organisation de la saison: programmation matchs amicaux, stages de préparation, supervision équipes adverses...
- ✔ gestion complète des joueurs: moral, psychologie, santé, état physique, techniques de jeu...
- ✔ statistiques et informations complètes sur les équipes et les joueurs
- ✔ matchs retransmis comme à la télévision, phases de jeu animées et commentées, interventions de l'entraîneur (consignes, tactiques, changements de joueurs), interview d'après-match
- ✔ prises en compte des conditions de jeu: météo, supporters, terrain...
- ✔ vie „heure par heure" de la compétition finale: gestion de l'agenda, vie à l'hôtel, conférences de presse, briefing avec les joueurs, consultation du service médical...
- ✔ 1 à 4 joueurs, avec choix parmi plus de 60 pays
- ✔ éditeur complet pour changer noms des joueurs, des stades, arbitres, couleurs des maillots...


Didier Roustan

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT

Commande de "COUPE DU MONDE" à renvoyer avec votre règlement à :
Silmarils, service commande, 22 rue de la maison rouge, 77185 Lognes

NOM : PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :

☐ AMIGA 500/600 ~~349F~~ **299 F** ☐ PC 3,5 ~~349F~~ **299 F**
☐ AMIGA 1200/4000 ~~349F~~ **299 F** ☐ PC CD-ROM ~~399F~~ **339 F**

TOTAL A PAYER

☐ CHEQUE (PORT GRATUIT)
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (+80 FRC PORT)

Sports

ASCON



Distribution exclusive SILMARILS • Tél.: (1) 64.80.04.40

en état de vous donner alors le transmogrifier. Dans le couloir ramassez le plus possible de trucs (bouts de métal, de câbles...). Derrière la porte de droite, deux gardes vous attendent de pied ferme. Réglez-leurs leur compte et examinez les câbles modifiés de la commande d'ouverture de la porte du fond. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte mais surtout prenez la bombe placée en haut à droite de la porte (ainsi que les câbles modifiés par Spock). Chargez le chalumeau, que vous aviez trouvé dans le couloir, à l'aide du phaser, que vous pourrez utliser à son tour sur les morceaux de métal. Assemblez



le com-bit obtenu avec le transmogrifier. Pour libérer les otages, le chalumeau suffira si vous l'utilisez en bas à gauche du champ de force. Retournez dans la salle des téléporteurs où vous vous servirez du transmogrifier sur le panneau de contrôle. Il faut également utiliser le câble rouge sur le téléporteur avant de pouvoir les utiliser. Tous ces petits bricolages effectués, les téléporteurs seront en état de marche et vous feront apparaître en plein milieu de la salle des commandes. Préférez le dialogue (1) au combat dont l'issue sera incertaine.

MISSION 3 :

La prochaine mission se déroule à la station ARK 7. Les Romuliens sont de la fête et vous vous faites un plaisir d'agrémenter le tout d'un superbe feu d'artifice. Près de la station, demandez à Spock un rapport. Tentez de communiquer avec la sation puis téléportez-vous. Spock se trouve contaminé par un mystérieux virus dès que vous posez le pied sur ARK 7. Le temps vous est compté



et si vous vous amusez à traînasser vous perdrez Spock. La paire Spock-McCoy vous donnera un maximum de renseignements si vous examinez l'ordinateur. De l'autre côté de la porte rouge, dirigez-vous vers l'issue du fond. Dans cette pièce, vous trouvez une clé qui sert à ouvrir le petit bloc se trouvant sur la gauche du panneau des commandes. Prenez l'isolant, tombé du bloc, que vous mettrez dans le distillateur du laboratoire. Vous obtenez du poly-machin. Dans la salle du synthétiseur si vous fouillez le placard vous tombez sur une unité anti-gravité. Maintenant dans la pièce du générateur, dans le placard à droite, utilisez la clé pour



pouvoir emporter la bouteille. Vous allez pouvoir enfin bricoler les différentes bouteilles dans la pièce du synthétiseur. Il faut d'abord les ouvrir à l'aide de la clé et mettre en route le distillateur. Le but est d'obtenir trois solutions différentes (eau, ammoniac et oxyde nitreux) en changeant l'ordre des bouteilles. Entre chaque modif', fermez les robinets, rouvrez-les une fois l'ordre changé et utilisez la console. Dans le labo, à l'intérieur du Freeze Unit, prenez les souches. Sur les machines du fond, utilisez l'ammoniaque sur le panneau vert et la souche sur le gris. Mc Coy utilise cette machine tous les jours alors confiez lui la petite opération. Avec la nouvelle souche, dirigez-vous vers le synthétiseur, utilisez dessus la bouteille de H2N2 et la souche sur la boîboîte. La machine mise en route, vous posséderez enfin le remède pour M. Spock que vous vous empresserez d'utiliser. Spock sauvé, vous devez vous débarasser des Romuliens. Pour ça, mettez les bouteilles de H2 et O2 ainsi que le poly-trucbidule dans l'espace réservé à cet effet. Avec le gaz obtenu et un coup de clé sur les écrous de la grille du conduit (salle du générateur) le résultat sera assez fendant. Utilisez maintenant l'échelle se trouvant dans la salle du labo ; là vous guérissez tout le monde avant de vous diriger vers la porte du fond où est emprisonné tout le personnel de la station. Utilisez Kirk sur les liens pour redonner la liberté à tout ce petit monde. Le dernier Romulien guéri (2) vous serez autotéléporté.

MISSION 4



Une petite visite chez Harlequin, enfin tout du moins dans son système. Vous vous rendez vite compte que les deux vaisseaux Elasis qui vous accueillent ne sont pas là pour vous congratuler. Le coup de balai passé, Spock vous signale la présence d'un troisième appareil. Suivez son sillage jusqu'au système Harrapan. Harry Mud, un vieux pote, a quelques problèmes. Après avoir consulté Spock vous vous téléportez dans son vaisseau. Heureux de le revoir vous vous empresserez de taper la discute. Par terre vous trouvez des lentilles et derrière Mud, dans une boîte, quelques bidules qui pourront toujours servir. Vous obtenez un nouvel outil (assez explosif) en combinant vos deux trouvailles. Dans la pièce du fond examinez à l'aide de M. Spock les pupîtres et les containers. Le bouton bleu, lui, sert à charger les torpilles (n'ayez pas peur d'appuyer). Derrière la porte cachée par la torpille se trouve la librairie. C'est pas votre tasse de thé alors vous continuez votre chemin, toujours vers le fond. Là ça nous intéresse tout de suite plus. Spock va s'amuser à triturer toutes les commandes et vous vous prenez l'outil se trouvant sur le panneau à droite. Retournez maintenant dans la salle précédente pour que Spock examine la grosse boule et plutôt deux fois qu'une. Vous utiliserez également le dodécadon sur cette même boule que vous réexaminerez à l'aide du tricorder de Spock. Mud devrait, si vous avez tout fait, vous attendre à l'infirmerie. L'atmosphère va vite s'échauffer et la célèbre prise de Spock va être inévitable pour pouvoir calmer Mud. Comme c'est un pote vous ne laissez pas dans cet état et l'aidez à se remettre en utilisant une fiole sur les commandes que Mc Coy lui administrera avec sa conscience professionnelle. Dirigez-vous ensuite vers la pièce où vous aviez été téléportés. Si vous prenez par la gauche de l'écran vous vous retrouverez dans le grand capharnaüm mécanique. Rien d'anormal ; mais si vous y revenez une seconde fois la "chaudière" va commencer à voir rouge. Un pti' coup d'outil (celui trouvé dans la salle des commandes) et tout sera comme neuf. Dans la salle des commandes justement, Spock jettera un coup d'oeil sur le fauteuil, à gauche (comme quoi les Vulcains peuvent avoir de hautes ambitions). Les commandes sont désormais entre ses mains. Kirk, lui, se contentera de celui de droite. La science infuse (les télécommunications !!) vous appartient. En parlant de communication, établissez-la (3). Harry mécontent fait le déplacement (1). Maintenant que tout est en ordre, vous pouvez rentrer dans vos pénates et piquer un roupillon. Et c'est d'ailleurs ce que vous pouvez réellement faire si vous n'avez pas le courage de continuer seul, parce que moi en ce qui me concerne je m'arrête là et je vais de ce pas prendre des VACAAANNNCCCEESSS !!!!!

AMIGA VS PC 4ème edition

Réponse à la lettre de Martin Jean-Baptiste.

Autant vous prévenir tout de suite ma lettre n'aura pas la richesse de détails que nous avons pu trouver dans les lettres précédentes et surtout en ce qui concerne le hard.

Néanmoins, étant possesseur d' un 486 dx2 50 qui tourne du feu de dieu, je tenais à vous faire partager certaines de mes opinions. C'est vrai le PC a une interface qui pêche sous tout rapport : on pense ce que l' on veut de WINDOWS (et je n'en pense pas du bien) mais le dos a plein de bons cotés. Après avoir installé le Dos 6 sur ma machine j'ai fait un multiboot avec toutes les config dont j' avais besoin et hop, no more galère ! Ca prend du temps et c'est pas facile mais c'est un ordinateur de dieu. Si les feignants sont rebutés par quelques difficultés, qu'ils achètent une calculatrice, un Gameboy ou un Amiga... Car si l' Amiga était une si bonne machine que ça, pourquoi mourrait-il comme c'est le cas ? Ne nous leurrons pas : si les boites effectuant de la mise en page utilisent des MAC (et je pense que c'est le cas de votre canard) et que les entreprises utilisent des PC ou des systèmes plus performants encore c'est que l' Amiga ne les satisfait pas. J' ai une autre explication qui plaira aux plus paranos d'entre vous (Amigaïstes) : tout cela est peut être un complot envers une machine pétant plus haut que son port série... En effet, comment se fait il que la logithèque de cette machine miracle soit si peu fournie ? Existe-t- il des logiciels professionnels dignent de ce nom ? Si c'était le cas pourquoi les ministères, entreprises et particuliers favoriseraient-ils d'au-tres machines. Histoire de gros sous, je vous l'accorde à la rigueur, mais on ne peut pas demander à un investisseur de mouiller sa chemise avec une machine dont l'agonie en devient presque risible. Les plus fanatiques d'entre vous me rappellent l'époque bénie durant laquelle j'avais un Apple II (comparé à la puissance de la machine certains softs de l'époque restent inégalés à l'heure actuelle et cela toutes machines confondues) : je crachais sur les PC et ne jurais que par la pomme. Et Apple a délaissé le petit bijou pour aller faire mumuse chez les grands. Déception, mais progrès obligeant j' ai essayé de m'adapter. Et je suis content d'être passé sur PC plutôt que sur Amiga. J' ai maintenant une machine totalement pluridisciplinaire et évolutive que ce soit en soft ou en hard.

On ne m' ôtera pas de la tête que l'aura de difficulté planant sur le PC (y' a toujours des bugs, gnagnagna) puise ses racines dans la méconnaissance qu'ont les gens pour cette machine et ses systèmes d'exploitation. A l' heure actuelle de nombreuses personnes achètent un PC en pensant acquérir une interface simple. Malheureusement la puissance implique des concessions. Allez donc dire à un programmeur de sous couches d'Unix que le PC c'est difficile à utiliser... A système ouvert, fort potentiel. A Amiga fermé.... mort assurée. Et j' imagine l'étudiant se pointant dans une entreprise ne bossant que sur PC qui dirait: " vos machines c'est de la m...e, mon Amiga il est je ne sais combien de fois mieux ". Si on veut donner une chance à un gamin d'être compétitif plus tard je pense qu'il faut l'orienter vers un PC ou un MAC mais pas vers cette relique. D'ailleurs le PC c'est de la bouse mais les Amigaïstes vont récupérer les HD PC pour raison de coût. Et quand c'est cher c'est pas pour trente six mille raisons possibles: c'est puissant et en avance technologique, c'est rare, voire introuvable, ou ça concerne une machine au parc s'amenuisant.

Enfin, vous me faites l'effet de Don Quichotte.... Wake up, un jour se sera le tour du PC mais y'a aucune honte à avoir investit dans un standard mourant. Investir à l'heure actuelle c'est par contre suicidaire. Malgré tout continuez à remuer la poussière avec vos petits bras, l' Amiga a sans nul doute des qualités mais sa chance est passée. Et il est toujours bon de conserver quelques adolescents attardés prônant l'âge d'or et attendant le sauveur : on peut faire avec eux des rassemblement en Hollande par exemple (vous savez, le pays de ces belges qui n'ont pas trouvé l'Allemagne) devant lesquels on continue à faire miroiter un futur réellement improbable. Et que cela plaise ou non à votre Magazine (que je ne lis pas mais que des camarades irréductibles m'ont prêté afin de me narguer) mon opinion est partagée par un grand nombre de personnes. D'ailleurs je serais rédacteur chez vous je flipperais un max parce que si l' Amiga cesse définitivement de se raccrocher à la vie....Bravo toutefois pour votre Mag.

Mais je m' égare et j'ai encore du fiel à revendre pour tout ceux qui rigolent du PC alors qu'ils sont infoutus de faire une configuration qui fonctionne. A ceux là, et ils se reconnaîtront, je fais un joli pied de nez car malgré tout ce qu'ils puissent penser de moi je considère leur avis comme il se doit... Je suis peut être un con, j'ai peut être l'air de tout savoir, mais mon PC il tourne bien et ça je le dois pas à un quelconque branleur sur Amiga. Alors avant de dire d'une machine que c'est de la merde (chose que je n'ai jamais dit à propos de l' Amiga), questionnez-vous sur le bien fondé de cette idée et demandez-vous surtout si vous n'appliquez pas à une machine un qualificatif qui vous conviendrait mieux.

Merci de me lire et de ne pas me censurer car je n'ai pas passé du temps à vous écrire et je n'ai pas dépensé le prix d'un timbre pour me heurter à quelque sensibilité fort loin du sacerdoce journalistique.

Jean David (95)

LES ANCIENS N° 25 Frs

Pas de disk 1

Disk épuisé 2

D7: Giddy, Cybernetix, Ocopy, Qed, Fakemem 3

D7: Doody, Death bringer in space, Crazy Sue 2, Icon editor, Setchiprès! 4

D7: Sierra soccer et Apydia 5

D7: Version commerciale de STORM MASTER 6

D7: Bump'N Burn, Dirtwork et ToolMenu 7

D7: Ruff'N Tumble et Vital Light 8

D7: Bubble & Squeak et Alien Breed 2 AGA 9

D7: Sensible world of soccer & Cafeine Free 10

D7: CORPORATION, le logiciel complet ! 11

D7: AIR & SHADOW FIGTHER 12

D7: OVERLORD & KINGPIN 13

D7: Alien breed 3D & Doodle Bug 14

D7: DEATH MASK & BRUTAL 15



D7: SPERIS LEGACY 16

LA DES BON[S]



SPEED KING

NAVIGATOR
130 Frs

CANNON FODDER
PRIX CHOC ! 99 Frs

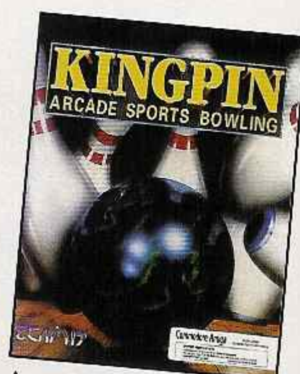


AMIGA
49 FRS

AMIGA
49 FRS

SHADOW FIGHTER

AMIGA
A1200 & CD32
169 Frs



Amiga & CD32
109 Frs

JE COMMANDE LES ANCIENS NUMÉROS + DIQUETTES

Je désire commander les anciens numéros d'AMIGA CONCEPT N° ________________
au prix unitaire (magazine + disquette) de 25 Frs + 15 Frs de port.
(Chèque à l'ordre d'AMIGA Concept)

Nom: ....
Prénom: ....
Adresse: ....
....
Ville: ....
Code Postal: ....

LA VITRINE D'AMIGA CONCEPT

(Comptez de 3 à 5 jours de délai si le produit est disponible)

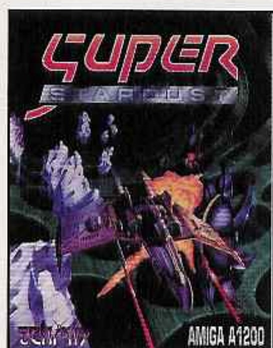
PRODUIT COMMANDES	SUPPORT	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS-TOTAL
FRAIS DE PORT : (30 Frs pour 1 jeu, 50 Frs à partir de deux.)				
			TOTAL	

(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

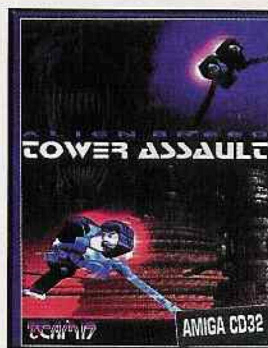
NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
PAYS : .... TELEPHONE : ....

Offre valable dans la limite des stocks disponible, coupon à renvoyer au magazine.

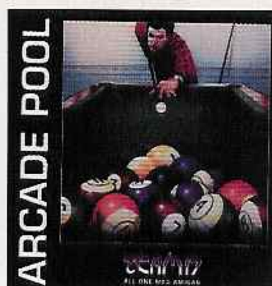
VITRINE
NES AFFAIRES



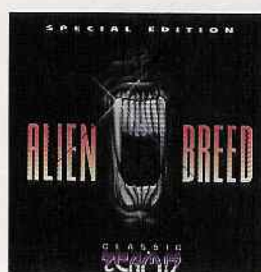
1200 & CD32
179 F & 189F



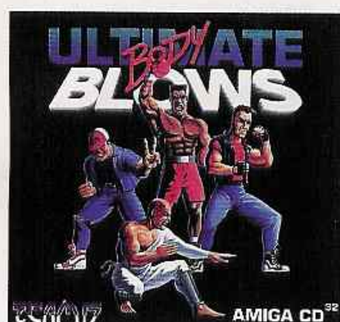
1200 & CD32
139 F & 179F



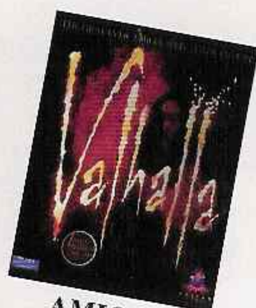
AMIGA & CD32
79 F & 109F



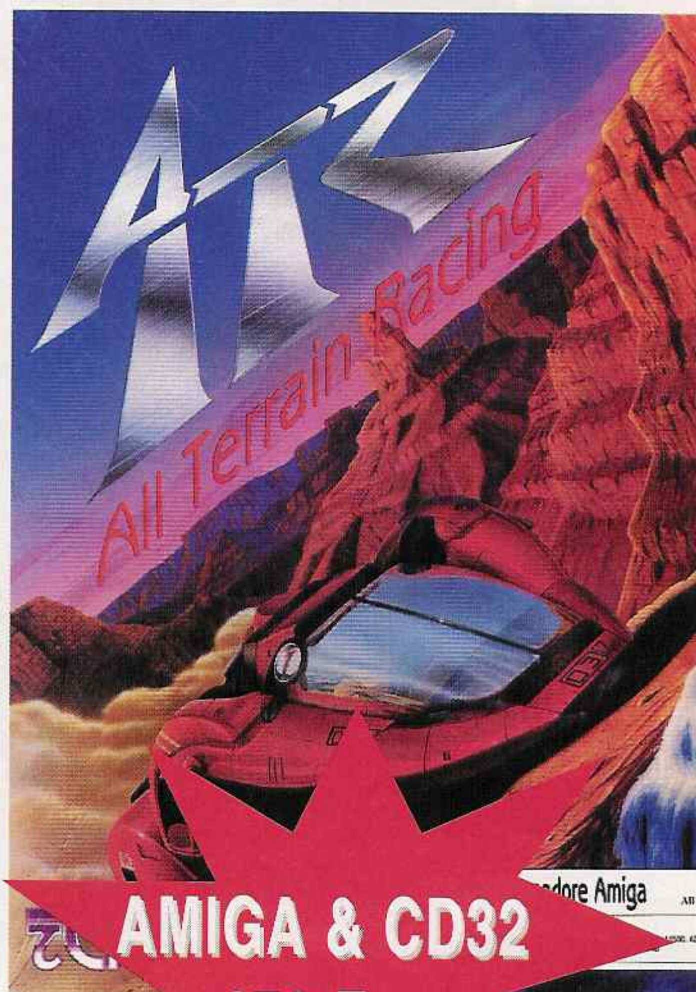
AMIGA
79F

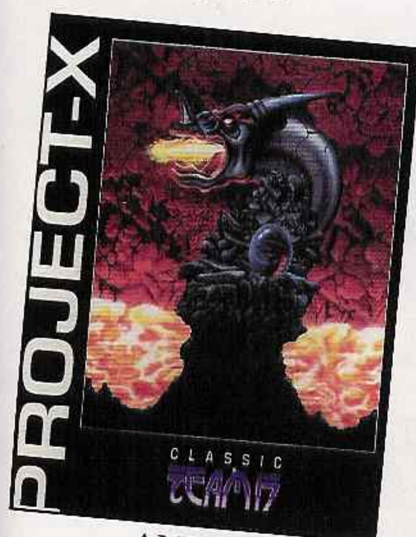


CD32
179 FRS

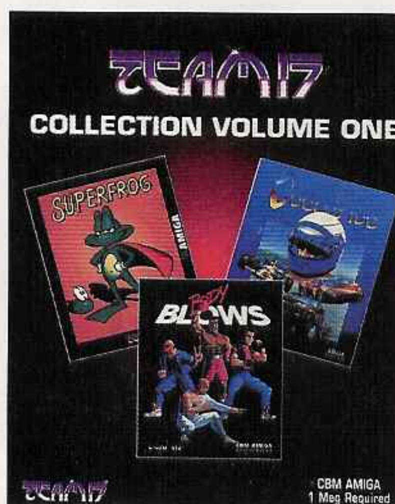


AMIGA
169 FRS

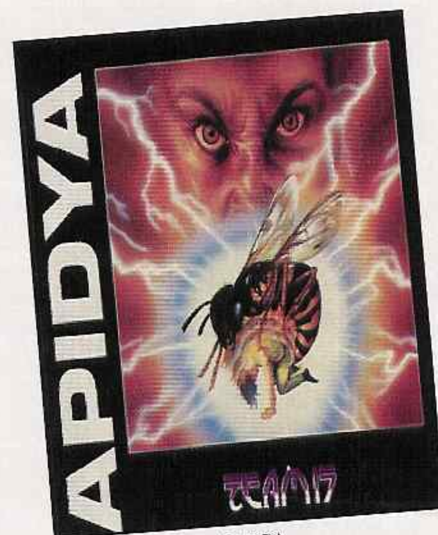




AMIGA
89F



AMIGA
189F



AMIGA
69F

DEMO NIAC



Il y a environ 10 ans que les artistes s'intéressent aux ordinateurs. L'art commença véritablement avec le C64 où il était possible de dessiner une image de 3 couleurs, dans une grille de 8 pixels sur 8. Maintenant on peut afficher jusqu'à 262144 couleurs en mode HAM8 AGA et avoir un son digne de celui d'un CD. Le temps qu'il faut pour faire une production est énorme. Ces artistes travaillent quelques fois des mois pendant leur temps libre pour les finir. Une fois terminée, celles-ci sont diffusées dans le monde entier via Internet, les BBS ou alors la poste. Comme les demomakers sont disséminés un peu partout dans le monde, il est difficile pour eux de se voir. Le seul endroit qui leurs permettent de se rencontrer, voire même de s'affronter lors de compétitions, ce sont les Party.

Nexus, la démoparty la moins bien organisée d'Allemagne :

Cette party se déroula le 20 mai au soir à Cologne. 200 à 300 personnes étaient réunies dans une petite salle au-dessus d'une discothèque. Les visiteurs étaient composés d'allemands pour la plupart et de quelques français. Bien que la party ne dura que la soirée, on ne manqua pas d'activités (discothèque et concours sur PSX). Organisez une party de cette taille dans votre salle à manger et vous saurez à quoi ressemble la Nexus! C'est un peu dommage car de bons groupes s'étaient donnés la peine de venir (Polka Brothers, TRSI, Rebels). Nous avons même pu discuter avec Exiter de Rebels qui nous a dévoilé les noms des prochaines productions de son groupe. L'une s'appelera Sliver et l'autre Psycho. Les compétitions ont débuté vers minuit, malheureusement dans une autre salle qui encore plus bondée. L'écran géant se composait de feuilles de papiers blancs posées les unes à côté des autres avec des supers raccords. Je vous raconte pas la tête des graphistes présents dans la salle !! Les compétitions se sont ensuite enchainées assez rapidement les unes derrière les autres. La qualité des graphismes et des musiques m'ont vraiment étonné, mais seulement 20 modules sur 60 furent selectionés tant le nombre de participant était important. Heureusement pour les organisateurs de la Nexus que la qualité était au rendez-vous, sinon elle serait restée dans les annales comme une des plus foirées.

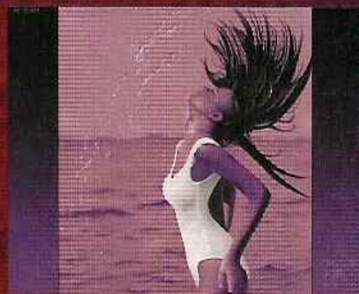
Les résultats:

Demo
1- Haujobb/ generation x
2- Mainzelmânnchen prod/ secretmembers
3- Delta

40kb Intros
1- Bizarre Arts/ Dice
2- Shoot/ Shocked?
3- Neoplasia/ Sign

Graphisme
1- Peachy/Masque(Gunni)
2- Jcs/Sector7(Watergirl)





Musique
1-Jazz/Haujobb(Funky^funky)
2-Smt/ Haujobb(Eternity II)

GENERAπTION-X:





La plus importante réalisation, primée à la Nexus, nous vient du groupe Haujobb. Pas moins de 8 membres du groupe étaient présents et participèrent en force a, à peu près, toutes les compétitions. Generation X nécessite une machi-



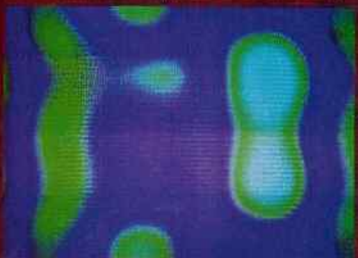
ne AGA avec 4Mo de FAST. Cette démo commence par un roto-zoom très coloré en déformation. Puis 3 pyramides en gouraud tournent avec beaucoup de fluidité.on est très impressionné par les 2 dessins de Peachy sur le thème de l'eau qui sont d'une beauté remarquable. Ensuite 2 roto-zoom se fondent l'un dans l'autre, ce qui fait un effet assez bizarre..
On a aussi droit à la fameuse lampe de bureau déjà utilisée par Andromeda et avant eux par Imagina, sauf qu'ici la lampe est en gouraud.

DICE:

Cette intro de Bizarre Arts commence par du plasma en veux tu en voilà. Le plasma mappé sur des objets vectoriels ressemble beaucoup à la démo Lech de

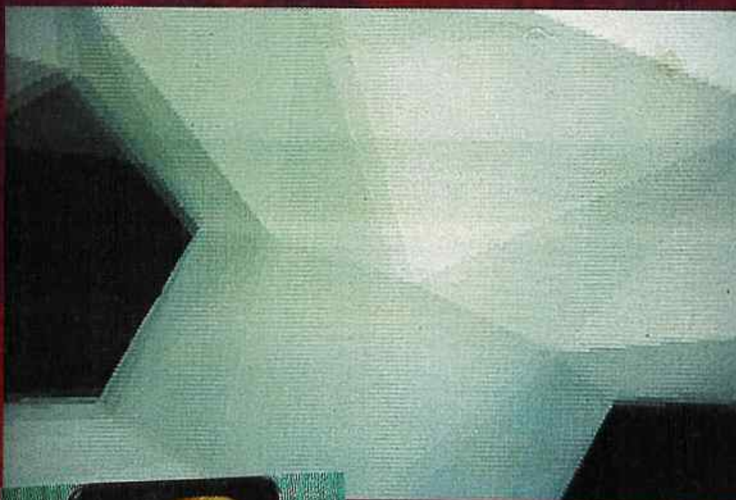


Freezers même si les objets bougent moins rapidement. Ensuite il remplace le plasma par un joli graph. Le graph est d'abord mappé sur toutes les faces d'un cube. Puis on découvre des rotozooms sur les faces mappées sans aucun ralentissement. Pour le final c'est toujours le même graph mais cette fois-ci mappé sur un taurus.



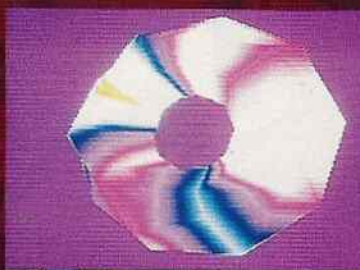
LECH :

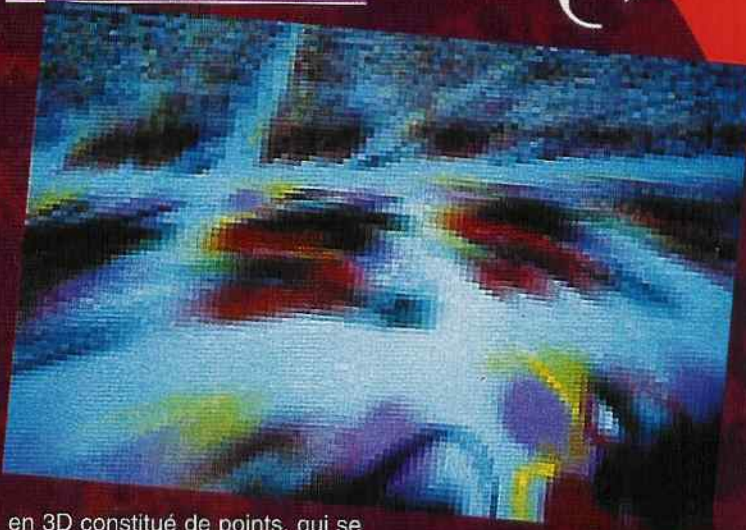
Freezers nous met à genou une fois de plus avec leur nouvelle demo intitulée LECH. Cette démo Aga nous montre que Freezers est toujours le groupe le plus impressionant. Voyez plutôt, ça démarre à toute vitesse avec





une hache virtuelle, puis une seconde après on est projeté dans une ville virtuelle. On rebondit contre deux ou trois buildings et ensuite on passe vite fait à des objets en gouraud éclairés par une lumière jaune et rouge. Cela donne l'impression que l'objet est un métal en fusion. Après le joli minoi d'une belle demoiselle dessinée par Grid, on découvre, les yeux ecarquillés, un losange en 3D sur lequel est mappé la tête d'un gars en train de hurler. Un soleil éclaire le losange et le tout est en rotation avec un zoom avant-arrière. Après des effets plus classiques comme celui de DOOM et celui de la sphère mappée qui rebondit, on a droit à une deuxième frimousse d'une brunette toujours dessinée par Grid qui décidement fait un blocage. L'effet final est le plus impressionant, il s'agit du plus énorme taurus en 3D jamais fait sur Amiga, et le fin du fin c'est que l'on va à l'intérieur. Il est inutile de préciser que tous les effets programmés par Sputnik sont comme toujours très fluides même sur un Amiga 1200 de base et que comme toujours la musique de Bethoven est très speed et très techno.





ROOTS II :

SANITY est le groupe sur Amiga qui signifie qualité et originalité. Ils avaient sorti la démo Roots pour la Party IV mais ils n'avaient malheureusement pas eu le temps de la terminer. C'est la raison pour laquelle ils viennent de sortir la Roots 2. En fait ils ont rajouté beaucoup d'effets par rapport à l'ancienne version ainsi qu'un nouveau module et des dessins améliorés de Cougar et aussi des nouveaux graphs de Chtuluh. Cette démo Aga qui tient sur une seule disquette regroupe 9 graphs, 19 effets et 2 musiques. Les effets les plus impressionnants sont les morphings. Il y a celui du visage en transparence, celui du visage



en 3D constitué de points, qui se transforme en une main. A la fin de la démo on voit aussi le morphing des différents visages créateurs de la démo. Le design de cette démo est très soigné et les musiques sont particulièrement bien synchronisées avec les différents effets. A noter le slogan final, Better Remember Your Roots Before You Reach The End que l'on pourrait traduire par "rappelez-vous de vos racines avant de mourir". C'est en quelque sorte une allégorie qui nous dit: rappelez-vous de l'Amiga avant de passer sur PC.



SUN :

Tristar Red Sector Inc. le groupe mythique, qui va bientôt féter son 10ème anniversaire sur Amiga, a sorti récemment un slideshow AGA intitulé SUN. C'est la division polonaise de TRSI qui nous a réalisé ce slideshow intitulé Sun. La musique de Dreamer qui est composée de samples de Enya est très belle et reposante.

La programmation de Iron est simple et efficace.. Le meilleur





c'est bien sûr les graphismes magnifiques de Lazur. On peut remarquer que dans la majorité de ses dessins il y a toujours les mêmes thèmes qui reviennent (le moyen âge, la nature, la forêt et le fantastique). Le slide-show présente 9 images dont 4 ont été crées par le graphiste, rien que par son imagination décidemment très fertile.

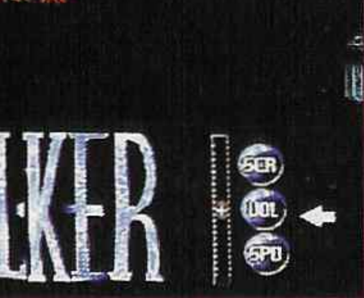
DREAMWALKER :

Si vous n'avez qu'un seul music-disk à écouter dans votre vie essayez de vous procurer DREAMWALKER du groupe en vogue FREEZERS. Ce chef d'oeuvre de la musique contemporaine ne fonctionne que sur les machines Aga. L'introduction est de toute beauté. Cela ressemble à l'intro-



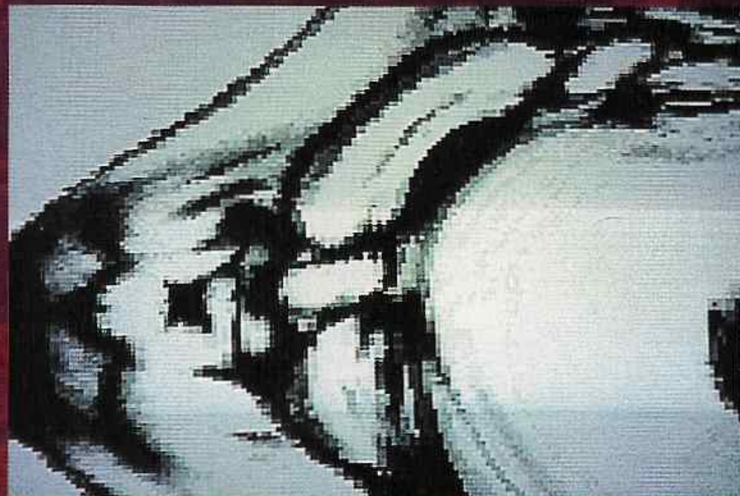
duction d'un film de United Artists, avec la musique symphonique des péplums. Une jolie tête de mort (à la Iron Maiden) fait office de page de présentation, dommage on ne connait pas le graphiste. Vous pouvez sélectionner n'importe quel module les yeux fermés. Vous êtes sûr de tomber sur une pure merveille. Tous les modules regroupés sur ce music-disk ont été primés dans des demo-party des pays de l'Est. Chaque module est d'un auteur différent et vous êtes sûr d'aimer si vous savez apprécier autre chose que de la vulgaire techno!





BOOM BOOM :

BOOM BOOM c'est la nouvelle démo de la division polonaise du groupe Flying Cows. Une bonne musique techno de Chaser comme au Dance Machin vous accueille. Les effets de code de LC sont assez banals (fils de fer, rotozooms...) mais ils sont en synchro' avec la démo. Dommage que la plupart des effets soient dépassés techniquement et les couleurs assez fades. Ce qui rattrape le tout ce sont les graphs et les logos de Avok et Plastus qui sont très réussis.



COUP DE COEUR : MOMENTS

Le coup de coeur du mois c'est la démo du groupe Old Bulls qui s'appelle Moments. Tout débute avec un beau graph de Bambi(il passe un peu trop vite pour l'apprécier). La musique, spécifique au style démo, est synchronisée avec les effets. Après un enchaînement hyper rapide des miriades de couleurs magnifiques pointent leur nez (vive l'Aga!). Plus loin dans la démo on aperçoit l'espace d'un instant Astérix lui aussi à son avantage. Après l'effet d'un visage déformé en plein écran et un nouvel effet celui dit de "la nappe secouée" on arrive au plus impressionant. Ce sont des objets en gouraud 3D, un cube, un canard et un visage. A signaler que les 2 derniers sont un peu saccadés sur un 1200 avec extension. La démo se termine sur la tronche du Predator en rotozoom plein écran. Ce que l'on appelle une démo bien ficellée!

Toutes les démos testées sont disponibles gratuitement sur le Cryo BBS (Drifters WHQ)

Tel:839-885-39 (28k8)







DEMO NIAC

LES PARTY DE L'ETE

LA GASP (Gainful Awesome Summer Party):

Organisée par Erémation et Dreamdealers du vendredi 11 août à 18 heures au mardi 15 août à 10 heures. Le prix d'entrée est de 195F (150 si vous payez avant le 20 juillet) et gratuit pour les filles. Cette party se déroulera au parc des Expositions, qui est un centre de 20000m2 pouvant contenir jusqu'à 4000 personnes.Il y aura un super grand parking gratuit avec de la place pour tout le monde. Le top c'est que l'on est à moins de 10 km de la mer !! Un bus sera d'ailleurs prévu à cet effet. Une caféteria ouverte 24h sur 24 sera à votre disposition.

Les prix:

Démos : 1- 3000$ 2- 2000$ 3- 1400$ 4- 800$ 5- 400$
Graphisme : 1- 600$ 2- 400$ 3- 200$
Musique : 1- 600$ 2- 400$ 3- 200$
Intro 40Ko : 1- 900$ 2- 700$ 3- 500$

Si vous souhaitez participer aux compétitions,voici les règles:
- Démos : elles doivent fonctionner sur un Amiga 1200 de base sans mémoire fast (0S3.0, 2mo de chip, 68020). Un programmeur ne peut présenter qu'une seule démo qui ne doit pas durer plus de 20 minutes. Pour vous motiver, en plus du premier prix vous aurez l'honneur de casser un PC sur scène!!! Bien-sûr, vous aurez le choix des armes...
- Intros : Ce sont les mêmes règles que pour les démos sauf que la taille maximale est de 40kb (40960 bytes).
- Graphismes : Le format Deluxe Paint IFF est exigé. Un graphiste ne peut donner qu'un seul dessin; les scans et les images de synthèse seront exclus.
- Musiques : Elles doivent être au format Protracker et durer 6 minutes au maximum. Il ne peut y avoir qu'une seule musique par auteur.

Une compétition en temps réel sera aussi proposée. Vous aurez 6 heures pour programmer ou dessiner quelque chose sur un thème donné, et 4 heures pour faire une musique. Les prix ne sont bien-sûr pas les mêmes.

Il y aura également des compét' d'animations en raytracing, une wild compo et des concours de jeux ainsi que des compétitions FALCON et PC. Cinéma, discothèque, strip-tease (!!) et feu d'artifice vont divertir les heureuses personnes qui auront eu la bonne idée d'y aller.
Brainwasher du groupe Erémation, est un des principaux organisateurs de cette party :

Amiga-Concept : Combien de personnes comptez-vous pour l'organisation ?

Brainwhasher : En ce qui concerne l'organisation même nous sommes trois (Napoléon, Fireblade et moi-même) et pour le service d'ordre nous avons 30 personnes.

AC : Le service d'ordre sera plutôt du genre CRS ou alors Club Med?

BR : Ca dépend de qui on va contacter pour le faire. Si c'est celui de la salle ce sera plus sévère et sûrement moins cool que si nous employons des personnes nous-même.

AC : Etes-vous prêts à parer à tous les problèmes électriques éventuels ?

BR : Nous aurons un électricien présent 24 heures sur 24 et il y aura des prises pour environ 800 ordinateurs.

AC : L'écran géant sera-t-il vraiment géant ?

BR : Au minimum nous disposeront d'un écran de 3 mètres sur 2 avec un super vidéo projecteur,et une sono que nous utiliseront uniquement pendant les compétitions.

AC : Qu'avez-vous prévu pour dormir ?

BR : Il y aura un espace de 1800m2, assez loin de la salle principale de façon à dormir tranquille.

AC : Comment se dérouleront les vôtes ?

BR : Tout le monde vôtera pour toutes les compétitions. Ce qui change des autres party se sont les présélections. En musique par exemple, elles ne se feront pas en fonction du nom de l'auteur ou pire encore au hazard, mais en fonction de la qualité du module . Nous pensons que ce ne sera pas aux organisateurs seuls de choisir les musiques mais, pour nous aider, nous prendront en plus des personnes volontaires présentes dans la salle.

AC : Le groupe Erémation sortira-t-il une production pendant la party ?

BR : Nous n'auront pas le temps de faire une démo ou même une intro, mais nous participeront sûrement aux compétitions de musiques et de dessins. Cependant nous allons sortir une intro-invitation d'ici peu.





AC : merci beaucoup d'avoir répondu à ces quelques questions.

Si vous voulez contacter le groupe, vous pouvez écrire à cette adresse: Erémation, bp 5,12740 Sebazac.

Quelque part en Hollande aura lieu une autre Party, organisé par le groupe Spaceballs :

SIH (Somewhere In Hollande).

LIEU : Centre de sport de Lysdream, 4706 cl Roosendal, Pays-Bas

DATE : 8-9-10 juillet 1995

PRIX D'ENTREE : 50 Dutch Guilders

Si vous voulez en savoir plus, écrivez à:
SIH'95
puttershoek6
6581 cn Molden
Hollande

Sinon sur internet:SIH*DDS.NL

ALEX



RUBRIQUE DP

J'aime le jambon et les rosbeefs, j'aime le jambon c'est bon !!! C'est avec une joie profonde et en remerciant ma cheville gauche de s'être tordue avec élégance que je rejoins les tapettes d'AC. Pour revenir et reprendre sa place, ça n'a pas été facile mais le joli fusil d'assaut de l'armée m'y a aidé. Non, mais des fois !!!
En nettoyant mon carnage, j'ai retrouvé des petites disquettes de DP qui n'attendaient que moi pour être désossées. Bougez pas les carrés bleus, Daniel est de retour...

COLOR IT 1.3

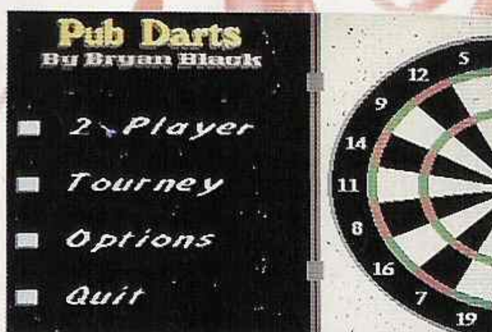
GENRE : EDUCATIF
DISKS : 1
AMIGA 500, 500+, 600 & 1200
NOTE : 79 %

Color It, c'est le meilleur moyen d'occuper son petit frère lorsque l'on veut passer une journée peinard devant la télé. Color It est un petit logiciel de coloriage en AMOS mignon tout plein, des exemples de dessins en deux couleurs (noir et blanc) sont fournis et l'enfant disposera de 32 couleurs pour les barioler à loisir. Un logiciel sympa qui initiera les plus petits aux joies de l'informatique (si, si c'est une joie) et qui nous permettra de regarder si les actions d'ESCOM sont à la hausse. Il serait dommage que nos enfants entendent parler de l'Amiga au passé....



PUB DARTS

GENRE : SPORT ANGLAIS
DISKS : 1
AMIGA 500+, 600 & 1200
NOTE : 80%

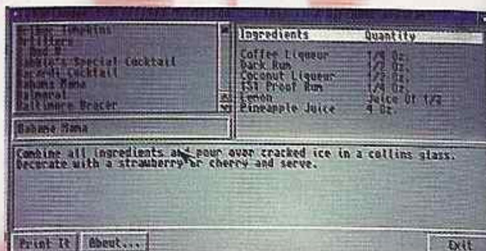


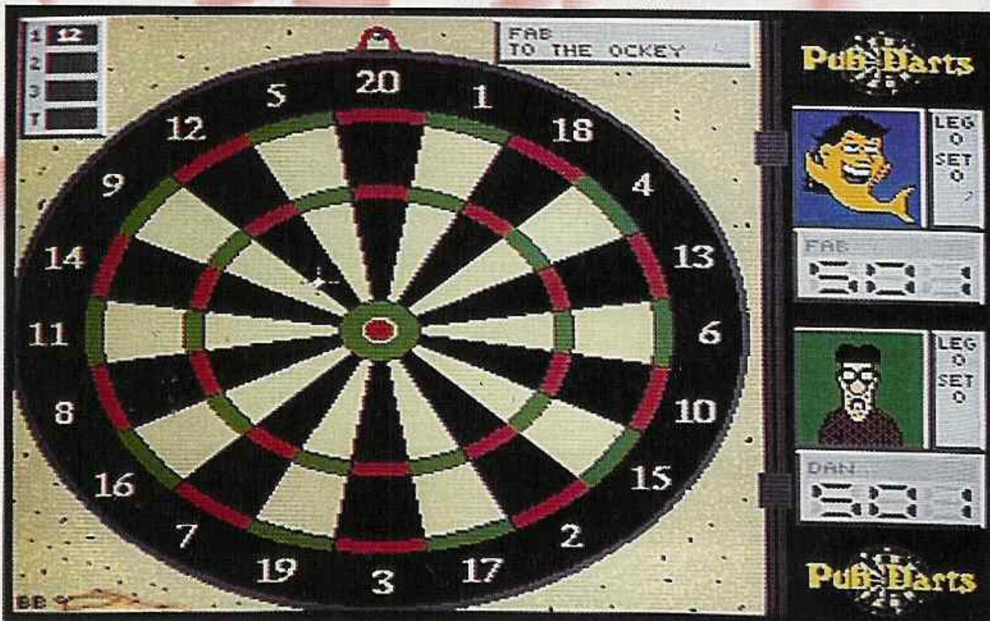
Retrouvons ici, une des plus vieilles traditions britanniques appelé vulgairement chez nous le "jeu de fléchettes" et que nos voisins qualifient de "darts" (prononcez dar-t-ce). Mais pour rentrer dans le jeu, vous devrez préalablement enfumer la pièce et préparer des packs de Guiness (l'abus d'alcool est dangereux pour la santé et pour viser la cible). Ambiance pub, je vous dis !!! La cible est composée des vingt compartiments numérotés de 1 à 20, le centre de deux régions (25 et 50 points). Vous pourrez jouer contre votre voisin pour un 501 (Fred n'enlève pas ton jean, c'est pas un strip-poker !), un 301 où au plus haut score avec 15 fléchettes. La règle du 501 est simple, vous disposez d'un crédit de 501 points et vous devez arrivez pile-poil à zéro. Et le 301, c'est la même chose avec 200 points de moins. N'hésitez pas à redécouvrir ce jeu d'adresse qui compte parmi les meilleurs, vue sa finition.

BARTENDER

GENRE : BASE DE DONNEES COCKTAIL
DISKS : 1
AMIGA 500+, 600 & 1200
NOTE : 75%

Je vous parlais d'alcool dans le test précédent, et je continue (ndlr : excusez-le, il est encore militaire !) BARTENDER est une base de données comparable à COCKTAIL, sauf que les cocktails recensés y sont plus nombreux et un peu plus détaillés. Ainsi, vous apprendrez qu'un "Bloody Mary" sans la fameuse Worcestershire sauce n'est qu'une boisson indigne d'un pilier de bistrot comme moi (c'est pas de ma faute, c'est l'armée ; NDLR : c'était déjà avant l'armée - il avoue par lui-même !!!). Un petit truc bien pratique si vous recevez S.A.S. pour lui servir son "El-Paso" favori.





L'ami Domaine Public Numéro 1

MAD HOUSE



OG-CAVEMAN



ART BREAKING



HELICOPTER





COMPRENDRE SON AMIGA

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur votre Amiga sans jamais oser le demander est réuni dans cette excellente cassette vidéo de formation de 1h30.
Un véritable cours de A à Z sur le fonctionnement de votre machine et du Workbench avec des explications claires et détaillées.

○ **K7 vidéo de formation :** 175,00 Frs

JEUX DP : Les nouveautés

- ○ **MAD HOUSE** (DKx2) : Superbe jeu d'aventure de style Monkey Island! [BC]
- ○ **OBSTICKLE** : Prenez les cadeaux sur les plateformes. Très beau. [BC]
- ○ **ART BREAKING HEAD** (DKx5): Jeu de baston très complet... [ABC]
- ○ **HELICOPTER MISSION** : Jeu d'action avec un hélico. [ABC]
- ○ **COLOUR MANIA** : Très bon jeu de réflexion/arcade. [ABC]
- ○ **CYBERMAN** : Un Pacman entièrement en 3D. excellent [ABC]
- ○ **ERIK THE VIKING** : Très beau jeu de plateforme [BC]
- ○ **DELUXE GALAGA 2.51** : Des tas de tableaux, d'armes et de bonus dans la nouvelle version ! [BC]
- ○ **XENEX** : Jeu de style Asteroid. [BC]
- ○ **ROKETZ 2.25 AGA** : Jeu style Thrust en images de synthèses, rayracing ! [C]
- ○ **FLAMING ENGINES** : Course de bolides de style Skidmarks [ABC]
- ○ **BOING** : Jeu de plateforme où l'on dirige une boule sauteuse. [ABC]
- ○ **COIN MANIA** : Récupérer des pièces sans tomber dans le vide. [ABC]
- ○ **CLASSIC PUCMAN** : Une adaptation fidèle à l'original. [ABC]
- ○ **JUMP'EM** : Aider une boule sauteuse à activer toutes les dalles. [ABC]
- ○ **INERTIE** : Excellent casse brique made in France. [ABC]
- ○ **RADIATION** : Jeu d'aventure en 3D dans une centrale nucléaire. [ABC]
- ○ **MISSILES OVER XERION** (DKx2) : Defendez vos villes des missiles.[ABC]
- ○ **WIBBLE WORLD GIDDY** : Aidez Giddy à se servir des objets trouvés. [ABC]
- ○ **HYPER RACE** (DKx2) : Course de voitures style Nitro. [ABC]
- ○ **TOP YAHTZEE** : Jeu de Yam [ABC]
- ○ **OG THE CAVEMAN** : Plateforme.[ABC]
- ○ **THE LOST PRINCE** : Jeu d'aventure de style LucasArts [ABC]
- ○ **PARADROID II** : Jeu d'action dans un vaisseau, fidèle à la version C64. [ABC]
- ○ **BLACKDAWN SPECIAL** : Une édition spéciale, superbe jeu d'aventure. [BC]
- ○ **PUZZLE PIT II** : Jeu réflexion, pousser des tonneaux dans un labyrinth. [ABC]
- ○ **IN THE DEATH OF NIGHT** (DKx3) : Jeu d'aventure dément style Lucas. [ABC]
- ○ **SUPER ORANGE MAN** : Jeu de plateforme sous-marin. [ABC]
- ○ **FRACAS** : Combat Battletech 3D.[ABC]
- ○ **SUICIDE MACHINE** : Tirs sur cible très 'Cartoon'. [ABC]
- ○ **TRICKY QUICKY** : Plateforme. [ABC]
- ○ **LAST SOLDIER** (DKx2) : Jeu d'action très gore dans des souterrains. [ABC]
- ○ **AIR TAXI** : Adaptation de Space Taxi. Jeu de plateforme. [ABC]
- ○ **ACE SPACE CASE** : Suberbe jeu de plateforme. [ABC]
- ○ **PUCMAN WORLDS** : Un Pacman muti-directionnel avec de beaux décors. [ABC]
- ○ **MANGLED FENDERS** : Jeu de casse de voitures. [BC]
- ○ **PARAGON** : Jeu de réflexion. [ABC]
- ○ **POWERBATTLE** : Jeu de style Thrust pour 1 ou 2 joueurs simultanés [ABC]
- ○ **SUPREME FIGHTER** : Baston. [ABC]
- ○ **MS PENGO** : Pousser des cubes de glaces pour écraser les monstres. [BC]
- ○ **SCORTCHED TANK 1.85** : Tirs artillerie multijoueurs, 70 armes... Génial. [ABC]
- ○ **CHARR** : Tirs d'artillerie. [ABC]

DEMOS JOUABLES

- ○ EVILS DOOM : [ABC]
- ○ VIROCOP : [ABC]
- ○ DEATH MASK : [ABC]
- ○ KINGPIN : [ABC]
- ○ FEARS 2 AGA : [C]
- ○ SENSIBLE GOLF : [ABC]
- ○ SHADOW FIGHTER : [ABC]





Le coin du CD-ROM

Une sélection des nouveaux CD disponibles

○ AMINET #6	99 Frs
○ FRESH FISH #9	239 Frs
○ ZOOM (*Juillet)	199 Frs
○ MEGAHITS #5	239 Frs
○ 3D ARENA	239 Frs
○ THE LIGHT WORKS	299 Frs
○ LIGHT ROM #2	299 Frs
○ MULTIM. TOOL KIT #2 (2Cds)	239 Frs
○ MEETING PEARLS #2	89 Frs
○ MAGNA MEDIA	99 Frs
○ TEXTURE GALLERY (2Cds)	299 Frs
○ AMIGA TOOLS #2	239 Frs
○ FRESH FONTS #2	159 Frs
○ MAGIC ILLUSIONS	99 Frs
○ HOTTEST #5	199 Frs
○ TERRA SOUND LIBRARY	199 Frs
○ TOWN OF TUNES	249 Frs

CD-ROMs X

STRICTEMENT RESERVE +18 ANS

○ ASIAN HOT PICS (Soft)	249 Frs
○ SUPER MODELS (Charme)	249 Frs
○ HOT SUPER MODELS (Soft)	249 Frs
○ HOT PICS (Hard)	299 Frs
○ HOT PICS Vol. SEX (Hard)	399 Frs
○ HOT GIRLS (Hard)	399 Frs
○ SPICY PICS (Très Hard!)	399 Frs





CD DP - CD X - CD VIDEO - Jeux CD32 - Lecteurs CD...

JEUX DU MOIS



○ JINX AGA (DKx2)
Aidez 2 bouffons à passer les 25 niveaux du dongeon du roi. Ils doivent récupérer tous les crystaux en s'aidant de jouets laissés par les enfants comme des fusée, peluches, bouteilles explosives... Une petite merveille ! [C]

○ CYBERGAMES (DKx2)
Un jeu de baston futuriste basé sur le concept de Barbarian. Les déplacements et les coups sont variés. Pour réveiller vos instincts primaires, rien ne vaut une bonne décapitation pour stimuler le combat suivant. [ABC]

○ ZAXXON
Réplique exacte de ce hit des années 80. Un shoot'em'up original où les collisions des vaisseaux et décors sont en fonction de l'altitude. La jouabilité est exemplaire. On peut choisir entre les sons originaux ou digitalisés. [ABC]

○ CARDGAMES (DKx3)
Klondike devient un véritable standard en matière de jeu de carte et fait des émules CARDGAMES utilise TOUS les cardsets existants pour Klondike et ajoute 2 jeux de cartes, *VideoPoker* et *Blackjack* : [BC]
Cardsets AGA incompatibles A500+/A600



PROMO - PROMO - PROMO - PROMO - PROMO - PROMO

Garantie 3 Ans

* Offre valable jusqu'au 31 Août 1995

Disques-Durs IDE

Formatés, testés, garantie 3 ans

○ 420 Mo	1229 Frs
○ 540 Mo	1329 Frs
○ 720 Mo	1669 Frs
○ 840 Mo	1769 Frs
○ 1 Go	2249 Frs

GRATUIT 60 Mo de logiciels DP au choix:
○ Jeux ○ Images X ○ Utilitaires ○ Modules ○ Images ○ Divers

Nappe, carte controleur, boitier externe, disque dur SCSI... NC

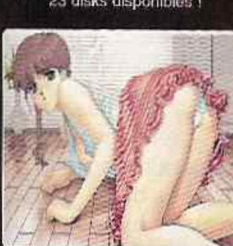
○ SQUIRREL 540 Frs
Interface SCSI pour A600 et A1200 sur port PCMCIA. Permet de brancher en série jusqu'à 7 périphériques SCSI comme lecteur CD-Rom, Syquest, disque dur... Livré avec tous les logiciels.

○ POWERCD 1990 Frs
Lecteur 2x vitesse A600 et A1200
+ Squirrel
+ Alimentation et boitier externe
+ Emulation CD32 et utilitaires divers
+ Manuel en français
+ 1 CD GRATUIT !

12 Frs La disquette

MANGA-EROTIC

Une superbe collection de dessins érotiques en import du Japon. 23 disks disponibles !



KLONDIKE MANIA [C]

+ 100 Cardsets disponibles!

Le plus dément des jeux de réussite.

- ○ KLONDIKE I (DKx3)
- ○ KLONDIKE II (DKx3) [DD]
- ○ KLONDIKE III (DKx4) [DD+4Mo]
- ○ REKO DATATYPE : Affiche cardsets
- ○ REKOGIO : Loader Photogenic

NOUVEAUX CARDSETS

- ○ ACHILLEOS : Science-fiction
- ○ DUNGEON : Fantasy
- ○ DRAGONLANCE Vol. 1 ou 2: Heroic
- ○ HEROINE : Filles fantasy
- ○ BORIS Vol.1 ou 2 : Fantasy
- ○ VALLEJO Vol. 1, 2 ou 3: Fantasy
- ○ DS9 : StarTrek Deep Space 9
- ○ STARTREK NG : Next Generation
- ○ TREK : StarTrek la 1ère série
- ○ SPACE : Photos de la Nasa
- ○ RETURN OF JEDI : Starwars
- ○ EMPIRE STRIKE BACK : Starwars
- ○ DOCTOR WHO : La Série TV
- ○ LION KING : Le Roi Lion
- ○ CINDY CRAWFORD Vol. 1 ou 2: Le Top Model nue !
- ○ ELLE McPHERSON Vol. 1 ou 2: Le Top Model nue !
- ○ STEFANIE SEYMOUR : Top Model
- ○ SHERILYN FENN : L'actrice
- ○ MARILYN : Monroe
- ○ MONROE : Photos de Marilyn
- ○ BIKINI : Maillots de bains
- ○ BIKINIBABES Vol. 1, 2 ou 3: Maillots
- ○ PRETTY WOMEN : Maillots
- ○ CARS : Voitures de sport
- ○ HARDROCK : Pochettes
- ○ NBA : Joueurs de basket
- ○ OCEAN : Fonds marins
- ○ PHOTO CD : Photo sampler
- ○ SLAINE : Le graphiste Amiga
- ○ XMEN : La BD Comics

CARDSETS X

RESERVE +18 ANS

- ○ BEAUTY : Femmes nues
- ○ BIG ONES : Seins siliconés
- ○ BONDAGE : Petasses liées
- ○ BUNNIES : Seins normaux
- ○ BUSEN : Roberts en silicone
- ○ GIRL : Photos de nus
- ○ HIRED GIRLS : Nus & lesbos
- ○ HOT WOMEN : Cochonnes
- ○ ORIENTAL LADIES : Asiatiques
- ○ PLAYBOY : Couvertures magazine
- ○ PORN : Grosses cochonnes
- ○ PUSSY PACK : Nus connus
- ○ RUFUS : Des Gays biens montés
- ○ SPREAD : Filles qui se touchent
- ○ TRIPLE : Tellement mieux à 3
- ○ DYKE DECK : Broutteuses
- ○ FANTA : Nus, lesbo, pornos





Ligne de commande, appelez *ORION-DIRECT* dès aujourd'hui

VISA **33.82.67.65**

Lun-Ven 09h00-12h00 / 14h00-19h00 et Sam 09h00-12h00

UTILITAIRES : Les dernières versions

- ○ **DISKSPARE 3.0** : Double la capacité de vos disquettes DD et HD [BC]
- ○ **REORG 3.11** : Optimise et réorganise les accès diskettes et disk durs [BC]
- ○ **DISKSALV II 11.31** : L'ultime réparateur de diskette et diskdur. [BC]
- ○ **POWERCACHE 37.115** : Améliore les performances des disks durs. [BC]
- ○ **EPU 1.70** : Double la capacité des disks durs. [BC]
- ○ **SUPERDUPER 3.13** : Puissant copieur multitache pour tout device[BC]
- ○ **VMM 3.0 VF** : Implante une mémoire virtuelle sur diskdur [68030+MMU] [BC]
- ○ **DMS 2.04** : Archiveur/compacteur de disks même non Dos! [BC]
- ○ **LZX 1.01** : Nouvel archiveur de fichiers plus puissant que LHA [ABC]
- ○ **AIBB 6.5** : Evaluer et comparer les performances de votre machine. [BC]
- ○ **KENO VF** : Remplissage des grilles et probabilités de gains. [ABC]
- ○ **LOTO 1.2 VF** : Gère les grilles simples et multiples du LOTO. [ABC]
- ○ **MIDNIGHT 2.08** : Un Super économiseur d'écran [BC]
- ○ **AMIGABASE 2.1** : Gestion de base de données puissant [BC]
- ○ **BBASE III 3.04** : Idem [BC]
- ○ **VIDEOMAXE 4.44** : Gérer efficacement vos K7 vidéo [BC]
- ○ **GENEALOGIST 3.13 VF** : Gérer votre arbre généalogique [BC]
- ○ **AMIGAWORLD 4.32 VF** : Les pays avec cartes, statistiques. Excellent [BC]
- ○ **BARTENDER 1.1** : Base contenant des recettes de cocktails. [BC]
- ○ **JC GRAPH 1.21 VF** : Tableur avec tracés 2D, 3D. [BC]
- ○ **AMIGA E 3.1a** (DKx2): Puissant langage de programmation. [BC]
- ○ **ACE 2.35** : Un langage Basic très complet [BC]
- ○ **ACE PROGS** (DKx3): Exemples [BC]
- ○ **PHX ASS 4.14** : Langage macro assembleur complet. [BC]
- ○ **GFX CON 1.3** : Convertisseur de format d'image PCX, GIF, JPEG... [BC]
- ○ **IMAGE STUDIO 2.0** (DKx2):Convertir images et effets, l'ADPro du DP! [BC]
- ○ **SIRDS GEN 3.14** : Créer vos images stéréoscopiques [BC]
- ○ **EXOTIC 3.1 + JACK 1.38 RIPPERS** : Ripper de modules [BC]
- ○ **PRO WIZARD 2.16 VF** (DKx2): Puissant ripper/convert modules. [BC]
- ○ **DELITRACKER 2.11** (DKx2):Puissant player de musique, très complet [BC]
- ○ **DASMOD PLAYER 3.5a** (DKx2) [BC]
- ○ **EAGLE PLAYER 1.54c** (DKx2) [BC]
- ○ **HIPPO PLAYER 2.00** : Player [ABC]
- ○ **VIRUS WORKSHOP 4.8** : [BC]
- ○ **VIRUS CHECKER 6.52** : [BC]
- ○ **ANTICICLOVIR 2.4** : [BC]
- ○ **VIRUS INFO BASE 1.33** : Voir tous les virus et symptômes en image [BC]
- ○ **40 DATATYPES (DKx3) [C]**
- ○ **TOWER FIT** : Plan pour installer un A1200 dans une tour PC. [C]
- ○ **TUDE 1.0d** : Degrade A1200 et Upgrade A500 [AC]
- ○ **AMITEL 2.0 VF** : Emulateur Minitel 1b très complet. [BC]
- ○ **ABANK 1.10 VF** : La référence en matière de tenue de compte. [ABC]
- ○ **HD GAMES INSTALLER II** : Goal, Aladdin, Alien Breed II... 17 jeux ! [BC]

DEMOS NEWS [C]

- ○ MAMMA IS VAMPIRE/DUPLO(DKx2)
- ○ BURKING SHADOWS (DKx2)
- ○ CHRISTIES/OXYGENE (DKx2)
- ○ UNEXPECTED/STEROIDS (DKx2)
- ○ ASCII MANIA/WAVERIDERS
- ○ VOICES FROM DARK/PROMISE

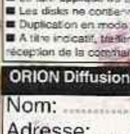
GATHERING' 95 [C]

- ○ DEEP/PARALLAX (DKx2) [3Mo] [DD]
- ○ RESPONSE/AVALON
- ○ HYDROCEPHALUS II/EQUINOX
- ○ CYBERNETICS/TBL (DKx4) [DD]
- ○ PITSTOP/GODS
- ○ X/LACERS
- ○ MANUAL OVERRIDE/SUBACID
- ○ PACK 15 MODULES (DKx9)
- ○ PACK 16 INTROS

PRIMAVERA' 95 [C]

- ○ IMP. POSSIBILITY/MYSTIC (DKx2)
- ○ BLUE/INTERCEPTORS
- ○ PACK 17 MODULES (DKx8)





Compatibilité : **A** : A500 1.3-1Mo **B** : A500+/A600 **C** : A1200

CONDITIONS GENERALES
- Chèque bancaire à l'ordre de **ORION Diffusion**
- Carte bancaire, Eurochèque minimum 100 Frs de commande
- **EUROPE** : Règlement : Carte VISA, Eurochèque et Mandat
- **DOM/TOM** : DP : Ajouter 4 Frs par disquettes. CD et accessoires : Port + 30 Frs, périphériques : Port + 40 Frs
- Les forfaits de port et d'emballage sont **OBLIGATOIRES**, les options en **suppléments**
- Règlement *Contre-Remboursement* et option *Recommandé* minimum 100 Frs de commande.
- Le tarif appliqué au DP est par disk et **NON** par titre
- Les disks ne contiennent aucun virus existants
- Duplication en mode vérification sur des disks certifiés 100%
- A titre indicatif, traitement des DP sous 48/72 heures dès réception de la commande, sauf situation exceptionnelle.

O.R.I.O.N Diffusion

ORION Diffusion, BP 299, 61000 ALENCON Cédex - FAX: 33.82.68.30

Nom: ....
Adresse: ....
....
Code: .... Ville: .... Tél: ....
○ Chéque ○ CCP ○ Mandat ○ Eurochéque ○ Carte bancaire
N° ....
Validité: ..../9.... AMIGA : .... CD-Rom? ○

FRAIS DE PORT Disk DP 20 Frs CD-Rom 20 Frs Accessoire 20 Frs Périphérique 60 Frs

Disquettes DP (Dk x12 Frs):	Frs	Signature:
Disquettes DP autres :	Frs	
CD-Roms :	Frs	
Accessoires :	Frs	
Périphériques :	Frs	
Frais de port obligatoires :	Frs	
Options :	Frs	= TOTAL TTC

○ Recommandé (+15 Frs) ○ Collisimo (+10 Frs) ○ Contre-rembours. (+50 Frs)





FRACAS



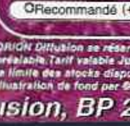
BLACK DAWN SP

DEEP/PARALLAX



ACE SPACECASE





1.Cocher ○, 2.Découper/photopier ou rédiger sur papier libre, 3.Envoyer à : *ORION Diffusion, BP 299, 61008 ALENCON Cédex*



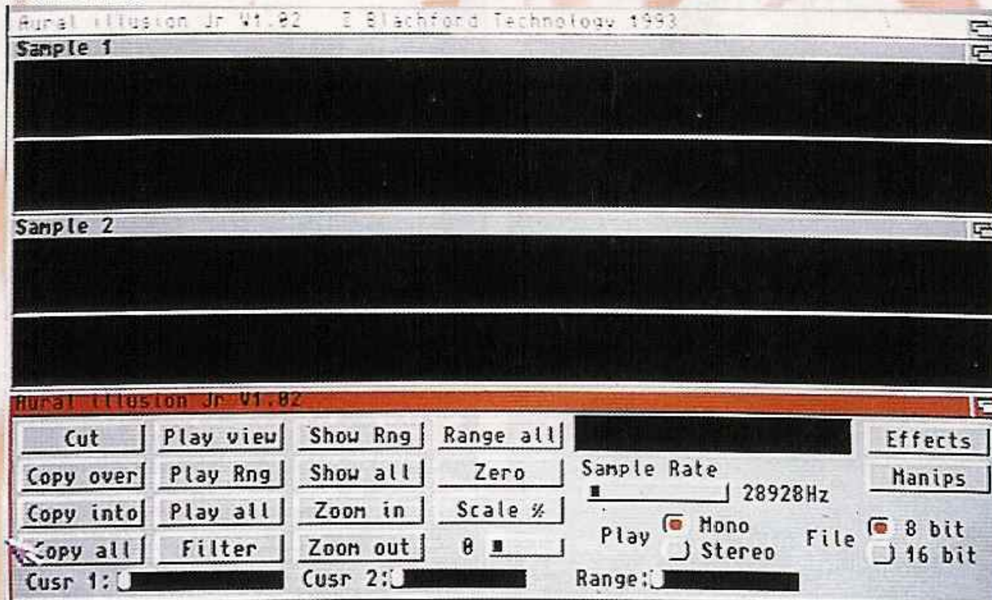
CARNAGE

GENRE : COURSE AUTO
DISKS : 1
AMIGA 500, 500+, 600 & 1200
NOTE : 95%

Comment un tel jeu peut-il être dans le domaine public ? C'est la question que vous vous poserez, je n'en doute pas, en admirant le jeu. Cette course est vu du dessus du circuit, d'accord les bagnoles sont minuscules, oui la vitesse n'est pas faramineuse, mais ce jeu a une sale façon de vous ennivrer au point que l'on y revient sans se lasser (le charme d'antan, ça pardonne pas !). De plus pendant les chargements on a droit à des pages digitalisées représentant des courses de stock-car. Superbement réalisé, digne d'un jeu commercial mélangeant Skidmarks et SuperSprint sur la même disquette. A vous procurer, sans attendre...

AURAL ILLUSION

GENRE : ECHANTILLONEUR
DISKS : 1
AMIGA 500+, 600 & 1200
NOTE : 72%

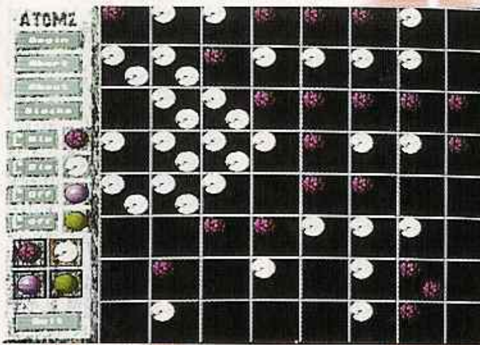


Ce sampler est d'un bon niveau, même si il ne faut pas s'attendre à des prestations dignes de DSS+, vous arriverez sans aucun mal à récupérer ce solo de guitare de Slash à la condition d'avoir une interface vous permettant de digitaliser les sons (genre DSS ou MK II de Bus+). Si vous ne récupérez pas la qualité CD, ne vous inquiétez pas à 30 Khz on n'entend pas vraiment la différence et les samples sont de qualité. Cet été pour assurer sur les jolies plages de Bretagne (Oui, Isa on parle de chez toi), n'hésitez pas à faire votre propre remix de Lagaf' avec vos samples rien qu'a vous que vous jouerez avec votre Amiga portable aux yeux médusés des Pamela Anderson locales (les bigoudaines, quoi !)... Ben, quoi on peut toujours rêver !

ATOM Z AGA

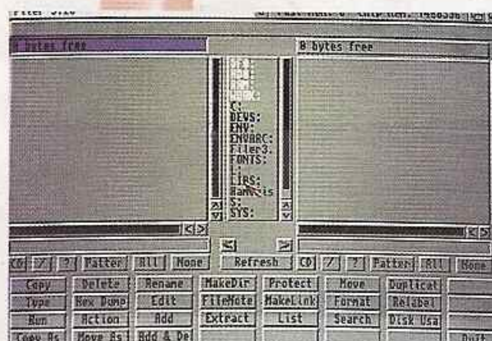
GENRE : REFLEXION
DISKS : 1
AMIGA 1200
NOTE : 43%

L'idée de ce jeu est de convertir à votre avantage toutes les pièces ennemies, ceci en faisant exploser des atomes par des réactions horizontales ou verticales adjacentes. Vous avez pas compris ? Je vous rassure, moi non plus et pourtant ce n'est pas faute d'avoir chercher. Mais j'ai vraiment rien pigé, rien de rien. Hormis celà la réalisation est particulièrement soignée, mais j'ai vraiment plus rien capté après. Désolé je retourne sur TETRIS....



FILLER 3.20

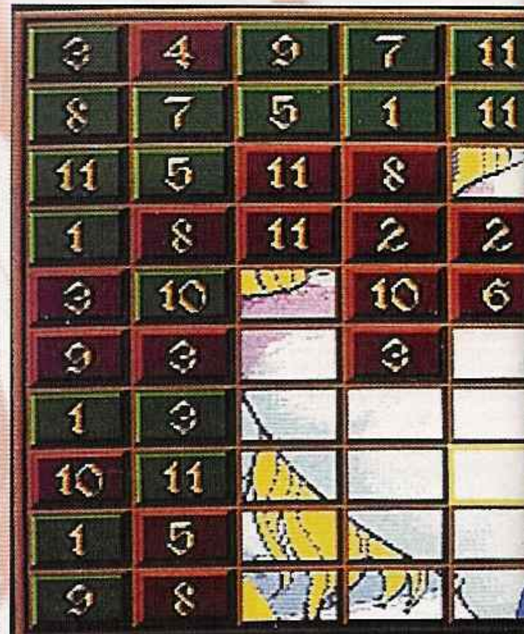
GENRE : GESTIONNAIRE DE FICHIERS
DISKS : 1
AMIGA 500+, 600 & 1200
NOTE : 70%



Pour ceux à qui ils manqueraient encore un gestionnaire de fichiers, FILLER va les aider à ranger proprement leurs supports (disks durs où souples). Toutes les fonctions de l'OS sont ici présentes et évitent la tâche délicate de devoir se taper le manuel par coeur pour assimiler la gestion du Shell/Cli. Si vous n'en possédez pas, vous verrez que c'est hyper-utile pour peu que l'on trouve son disque dur en bordel couvré. Passe encore pour 40 Mégas, mais si c'est 1 Giga, merci FILLER.

MANGA HOT NUMBERS

GENRE : REFLEXION
DISKS : 1
AMIGA 500+, 600 & 1200
NOTE : 80%

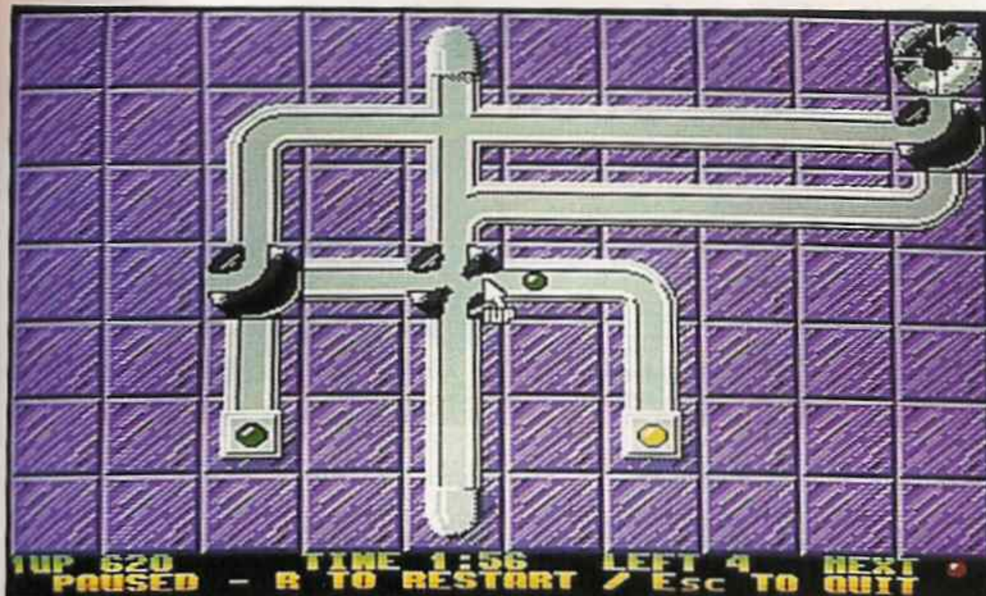


Un jeu de nombres où l'on va s'évertuer à échapper aux points qui s'égrennent dans votre corbeille pour voir apparaître enfin la pin-up manganaïsée (euh, ça se dit ?). Une grille composée de briques avec des points, vous éliminez progressivement vos cases pour vous extasier devant les charmes de la demoiselle (nippons, ni mauvais par ailleurs), mais vos points montent ceux de l'adversaire descendent en flèche. Oh, là, là, que d'émotion mon p'tit Jean Mimi !!! Tout à fait, car le principe est simple et l'on s'y amuse sans voir passer le temps. Résultat, dans le bureau je vais encore me taper les restes des pizzas et des glaces aux noix de pécan à la marque imprononçable. Quelle vie !

TOOBZ

GENRE : ACTION/REFLEXION
DISKS : 1
AMIGA 500 (1Mg), 500+, 600 & 1200
NOTE : 78%

A mis chemin entre le casse-tête chinois et Marble Madness qui fit les heures





glorieuses de notre machine, TOOBZ est irritant. Non pas qu'il soit nul bien au contraire, mais la difficulté est le maître mot de ce jeu.... Une sorte de lanceur envoie des boules multicolores dans un réseau de canalisations. Jusque là aucun problème, sauf que vous êtes terriblement ordonnés et vous detestez que les choses ne soient pas à leur place. Les boules rouges doivent aller sur le rouge, les jaunes sur les jaunes et ainsi de suite... Et plus on passe les niveaux, plus c'est l'horreur avec un réseau de plus en plus complexe, de plus en plus rapide, et de plus en plus de boules. Profitez-en pour retrouver la vôtre avant que vous ne la perdiez définitivement au détour d'une de ces satanées canalisations.

BLACK DAWER 94

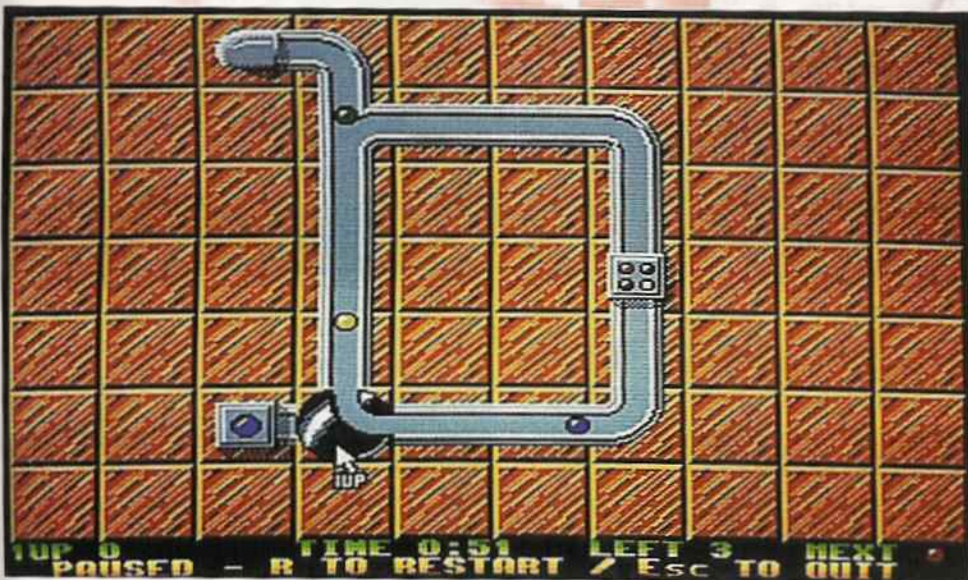
GENRE : JEU DE ROLE
DISKS : 1
AMIGA 500 (1MG), 500+, 600 & 1200
NOTE : 86%

Ah, mes amis aventuriers, quel plaisir de retrouver un jeu qui a des relents d'Eye of



the Beholder. En plus, on applaudira la performance de l'auteur pour la création et pour la distribution en DP. La musique est angoissante au possible, et lorsque vous rencontrerez les Borglaw (sortes de schtroumpfs trempés dans l'acide) au détour d'un pan de mur, ne vous étonnez pas de sursauter. 75% d'EOB et 25% de DOOM (mais les créateurs de DOOM, ont-ils vraiment le privilège de la boucherie sur micro ?), c'est un grand moment de programmation que nous vivons là... A essayer absolument.

DANIEL
Pantagruel chez Pizza Hut
Gargantua chez Häadgen-Dazs



Téléchargez ces logiciels sur 3615 SPIDER

UTILITAIRES

Compta
Un logiciel de comptabilité très complet, pratique et en français.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
75%

Easy Calc Plus
Le meilleur tableur grapheur du DP avec plein de fonctions.
Amiga 500+, 600, 1200

Test de Soi
Une analyse complète de la personnalité, en français.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Dysk Stik
Imprimer ses étiquettes, c'est simple avec un bon logiciel.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Gestion Bancaire
Un bon logiciel de gestion de compte bancaire en français.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Text Engine
Le meilleur traitement de texte, en anglais mais simple.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

X List 3.0
Le meilleur utilitaire pour cataloguer vos disquettes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Filer 3.20
Un logiciel de gestion de fichiers simple et efficace.
Amiga 500+, 600, 1200
70%

Virus Workshop 4.7
L'arme fatale contre les virus Le meilleur, indispensable.
Amiga 500+, 600, 1200

Disk Salv
Rien de mieux pour réparer des disquettes ou fichiers abîmés
Amiga 500+, 600, 1200

Viewers
Une compilation des meilleurs logiciels de visualisations.
Amiga 500+, 600, 1200

V Morph 2.21
Le morphing sur Amiga, c'est possible avec ce logiciel.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Junior Arstist
Dessins et coloriages faciles pour tous les petits, génial.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Conjuguer
Un logiciel français qui permet de conjuguer tous les verbes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Color It
Un autre programme de dessin très agréable pour les petits.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
82%

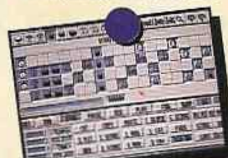
Free Paint
un excellent programme de graphisme très complet.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

A to Z Paint Pad
Un livre de coloriage pour les enfants barbouilleurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
91%

Protracker 3.15
Le meilleur logiciel musical du DP fourni avec 2 modules.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Octamed 2.0
Une version shareware de ce superbe tracker très complet.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Sonic Drum
Une véritable batterie sur votre Amiga grâce à ce shareware.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Aural Illusion
Un bon logiciel de retouche d'échantillons sonores IFF.
Amiga 500+, 600 et 1200
72%



Copieurs
Tous les meilleurs copieurs D Copy, P Copy 2.02, Duper ...
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Crunch Mania 1.9
Le compacteur de fichiers le plus utilisé, indispensable.
Amiga 1200 uniquement

Kickstart 1.3
Permet de transformer votre Amiga en Amiga 500, génial.
Amiga 500+, 600, 1200

POUR ADULTES

X Puzzle 1
X Puzzle 2
X Puzzle 3
X Puzzle 4
Des puzzles à reconstituer pour voir les images X.
Amiga 500, 500+, 600, 1200



Mangas 1
Mangas 2
Mangas 3
Mangas 4
Mangas ...
Mangas 48
Mangas 49
Mangas 50
50 disquettes qui regroupent les meilleurs Mangas. Il y en a pour tous les goûts, les plus soft jusqu'aux plus hard
Amiga 500, 500+, 600, 1200
89%

Tétris Sex
Des images érotiques changent à chaque niveaux, amusant.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



X Extrème 1
X Extrème 2
X Extrème 3
X Extrème 4
X Extrème ...
X Extrème 28
X Extrème 29
X Extrème 30
Les 30 disquettes X Extrème contiennent des images très osées et inhabituelles. Elles sont parfois surprenantes.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Manga Hot Numbers
Un jeu de réflexion pour les matheux



qui récompense vos efforts en dévoilant des mangas sous les carrés que vous enlevez. Ça n'aide pas la concentration.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
80%

Tarifs des disquettes

3 disquettes = 49 francs
6 disquettes = 89 francs
10 disquettes = 119 francs
20 disquettes = 199 francs

Certains logiciels sont sur plusieurs disquettes
- ■ = 1 disquette
- ■■ = 2 disquettes
- ■■■ = 3 disquettes

F.I. 18 Avenue du Maréchal Juin
54000 NANCY
83 90 28 00

LES COFFRETS

10 très bons jeux pour 49F

F.I. vous a concocté 2 coffrets contenant chacun 10 jeux avec une documentation en français. Un coffret contient 10 excellents jeux d'action, l'autre contient 10 très bons jeux de réflexion.

Coffret Action : Last Refuge - Bat Dog - Hight Octane - Insectoïds Buzzbar - Rollerpede - Microbes - Fighting Warriors Dripgame - Bond Mine 12.

Coffret Réflexion : Artillerus 2 - Znyk Dragon Tiles - Dilemma - Pick a Brick Polymorf - Klaktrix - Reversi 2 - Fwuff Welltrix.

Ces coffrets vous sont proposés à un prix défiant toute concurrence puisque chaque jeu ne coutera que 4,90 francs.



Bon de Commande

☐ **OUI** Je bénéficie de la sélection de F.I. et AMIGA Concept et je commande les disquettes et les coffrets suivants.

Je commande _____ disquettes Je commande _____ coffrets	
Participation aux frais d'envoi	+ 25 F
TOTAL À PAYER	F

NOM : ______________ Prénom : ______________
N° : _____ Rue : ______________
Code postal : _______ Ville : ______________
Ci joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY

☐ Carte de crédit — Nom : ______________
☐ Chèque — N°: ____ - ____ - ____ - ____
☐ Mandat — Date d'expiration : ______________

VISA

PROGRAMMATION

BLITZ BAS

Après avoir vu le principe de déplacement d'un objet à l'écran, nous allons voir comment le faire de façon fluide pour obtenir une animation digne de ce nom !

PR...AMBULE

J'ai scindé le programme en deux parties : celui du listing 1 s'occupe de dessiner la forme de notre balle et la sauve dans un fichier "shape" (forme, en français). Il vous suffira de le lancer une seule fois et le second programme (celui qui nous intéresse) chargera l'image depuis le fichier créé.1+1=1 Dans les programmes précédents, nous avions une animation, certes, mais pas très jolie... Pourquoi ? Et bien tout simplement parce que lorsqu'on demande à l'Amiga d'afficher un bitmap, celui-ci est relu et réaffiché tous les 50èmes de seconde. Ce qui fait que si on dessine dans ce bitmap pendant qu'il est relu/réaffiché, on a un effet de dédoublement des objets fort désagréable. Il faut donc utiliser deux bitmaps pour un seul affichage : pendant qu'un bitmap est affiché, on dessine dans l'autre (qui est caché) et au prochain VBL (blanc vertical, période très très très courte pendant laquelle l'affichage est au point mort), on inverse nos deux bitmaps, et le tour est joué ! On appelle ça le "double buffering" (ou double tamponnage en français...).

EN PRATIQUE

Dans le programme il nous faut donc un bitmap supplémentaire (ligne 43), une file supplémentaire pour l'affichage des balles (ligne 50. Il nous en faut une par bitmap) et une variable qui va nous permettre de savoir quel bitmap est affiché (db = 0 ou 1) et dans lequel on travaille (l'autre).La commande utilisée pour indiquer quel bitmap est affiché est "Show Bitmap". Celle-ci est beaucoup plus rapide que les commandes "Use BitMap" et "Show".Voici maintenant le déroulement des opérations ligne par ligne:

Avant la boucle principale, la variable db contient 0.

60 : Attend le blanc vertical.
63 : Affiche le bitmap db (0)
66 : Change de bitmap: db=1-db. Résultat: db = 1 - 0 = 1
67 : Sélectionne le bitmap db (1) pour dessiner. (il reste caché et le bitmap 0 est toujours affiché).
71 : efface les images associées à la file 1 (bitmap 1)
82-87 : Calcule le déplacement des balles
91 : Ajoute les images à la file db (1)
97 : Prêt pour un second tour avec une nouvelle image prête dans le bitmap 1

Second tour :

60 : Attend le blanc vertical.
63 : Affiche le bitmap db (1)
66 : Change de bitmap: db=1-db. Résultat: db = 1 - 1 = 0
67 : Sélectionne le bitmap db (0) pour dessiner. (il reste caché et le bitmap 1 est toujours affiché).
71 : efface les images associées à la file 0 (bitmap 0)
82-87 : Calcule le déplacement des balles
91 : Ajoute les images à la file db (0)
97 : Prêt pour un troisième tour avec une nouvelle image prête dans le bitmap 0

Et voilà, il n'y a plus qu'à reprendre au premier tour. Comme je vous l'ai expliqué au début, on dessine dans un bitmap (invisible à l'écran) pendant que l'autre bitmap est affiché et au blanc vertical suivant on inverse tout : on affiche le bitmap dans lequel on vient de dessiner et on dessine dans le bitmap qui était affiché. Maintenant que le double buffuring n'a plus de secrets pour vous, le mois prochain on attaque les scrollings (vous savez, les écrans entiers qui bougent...).

```
;
; baballes du chienchien a sa memere

; ouvre un ecran 320x256 4 couleurs
;
Screen 0,2
; avec un beau degrade de vert
RGB 0,0,0,0
RGB 1,10,15,9
RGB 2,0,10,0
RGB 3,0,12,0

ScreensBitMap 0,0

Cls
Circlef 7,7,7,2
Circle 7,7,7,2
Circlef 8,6,5,3
Circle 8,6,5,3
Plot 9,5,1
GetaShape 0,0,0,16,16
SaveShape 0,"Blitz2:balle.shp"
End
```

```
1:      ;
2:      ; baballes du chienchien à sa mèmere
3:      ;
4:
5:      #balles=15
6:
7:      NEWTYPE .balle
8:              x.w : y.w
9:              vx.b : vy.b
10:     End NEWTYPE
11:
12:     Dim List b.balle(#balles-1)
13:
14:     ; une belle balle en relief
15:     ;
16:     LoadShape 0,"Blitz2:balle.shp"
17:
18:     ; on place la 1ère balle au milieu de l'écran
19:     ; et on donne une vitesse initiale
20:     USEPATH b()
21:     While AddItem(b())
22:             \x=Rnd(160)+100 : \y=Rnd(120)+100
23:             \vx=Rnd(4)+1 : \vy=Rnd(4)+1
24:     Wend
25:
26:     ; ouvre un écran 320x256 4 couleurs
27:     Screen 0,2
28:
```



Vous aurez sans doute remarqué les numéros de ligne des deux listings. Et bien ne les entrez pas lorsque vous tapez votre programme ! Ces numéros sont simplement là pour faciliter le repérage des exemples et pour vous faciliter la vie lorsque vous entrez le programme. De plus si une ligne ne commence pas par un numéro de la forme XXX : c'est qu'il s'agit de la fin de la ligne suivante, pratique, donc, pour repérer les erreurs dûes à la mise en page.

```
29:  ; avec un beau dégradé de vert
30:  RGB 0,0,0,0
31:  RGB 1,10,15,9
32:  RGB 2,0,10,0
33:  RGB 3,0,12,0
34:
35:  ; pour dessiner, il nous faut un bitmap.
36:  ; pas de panique, l'écran 0 en a un, il
37:  ; suffit de dire au blitz qu'on va utiliser
38:  ; celui-là comme bitmap numéro 0
39:  ScreensBitMap 0,0
40:  Cls
41:
42:  ; notre second bitmap pour le double buffering
43:  BitMap 1,320,256,2
44:
45:  ; Mise en route de l'accélérateur de particules
46:  BLITZ
47:
48:  ; initialisation des files pour balles
49:  Queue 0,#balles
50:  Queue 1,#balles
51:
52:  ;
53:  ; Boucle principale
54:  ;
55:  While Joyb(0)<>2
56:
57:       ; attend le blanc vertical. Ca permet
58:       ; en fait de synchroniser le déplacement
59:       ; de la balle avec l'affichage
60:       VWait
61:
62:       ; affiche un bitmap...
63:       ShowBitMap db
64:
65:       ; pendant qu'on dessine dans l'autre
66:       db = 1-db
67:       Use BitMap db
68:
69:       ; efface tous les objets ajoutés
       précédemment
70:       ; à la file par la commande QBlit
71:       UnQueue db
72:
73:       ResetList b()
74:       USEPATH b()
75:
76:       While NextItem(b())
77:
78:            ; met à jour la position de la balle
79:            ; Note entre juste '\x+\vx' revient au
80:            ; même que '\x=\x+\vx'
81:
82:            \x+\vx : \y+\vy
83:
84:            ; on inverse le sens du déplacement si la
85:            ; balle dépasse les bords de l'écran
86:            If \x<0 OR \x>=304 Then \vx=-\vx : \x+\vx
87:            If \y<0 OR \y>=240 Then \vy=-\vy : \y+\vy
88:
89:            ; QBlit affiche la balle à sa nouvelle position
90:            ; et l'ajoute ` la file 0
91:            QBlit db,0,\x,\y
92:
93:       Wend
94:
95:       ; MOVE #-1,$dff180
96:
97:  Wend
98:
99:  End ; C'est fini !
```

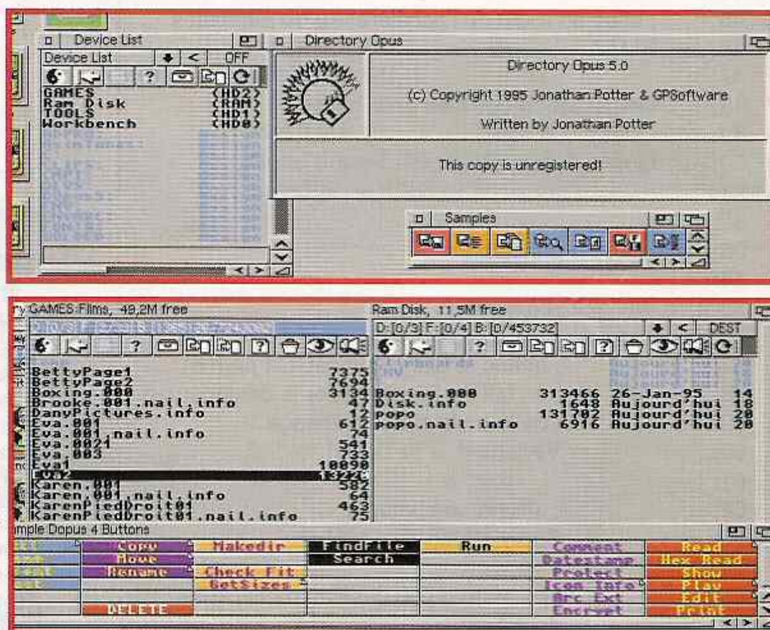
DIRECTORY OPUS 5.0

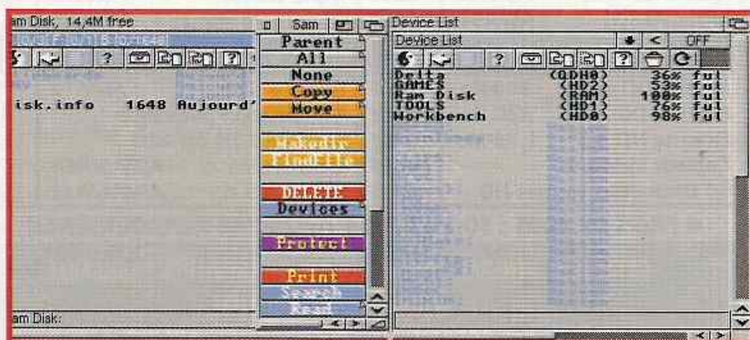
DOpus 5.0 est là, et la saleté s'en va !!! Celà pourrait être le slogan de Johnattan Potter pour la cinquième mouture de son logiciel. Encore faudrait-il oser insulter votre Workbench de saleté, pour hurler cette phrase. Pourquoi ? Parce que Opus remplace désormais votre système à l'ouverture.....

Attendu plus que de raison, je ne désespérais pas de voir DOpus 5.0 sur mon bureau à la rédac' (oui, malgré certaines activités militaires j'ai encore une place chez les tapettes). Surtout que je suis de ceux qui l'ouvre une centaine de fois par jour (NDLR : c'est valable aussi pour ta bouche, Dan !) pour nettoyer mon disque dur, formater une disquette, lire un texte, ajouter des commentaires à un fichier et j'en passe. Le moins que l'on puisse dire c'est que DOpus à vraiment changé. Non pas dans le fond, mais dans la forme. Les fonctions usuelles sont toujours présentes. Même si à mon grand désarroi il ne fait toujours pas le café.... C'est un Workbench amélioré auquel nous avons droit, puisque si copier un fichier vous prenait la tête, il y a fort à parier que vous choisirez le remplacement pur et simple de celui-ci. En effet, lors de l'installation vous pourrez virer le WorkBench pour le remplacer par la fenêtre Opus. Votre travail n'aura alors jamais plus le goût de la corvée, puisque tout est excessivement simple. De plus vous connaîtrez instantanément la taille, le HSPARWED, la date de création, les commentaires ; mais surtout vous pourrez transférer vos fichiers sans obtenir le message "Volume XXX is full" (Opus vérifiant lui-même si les tailles sont compatibles entre-elles). OK ! Mais un système qui remplace le workbench doit être terriblement lourd.

Rappelez-vous que le Workbench 3, c'est tout de même 6 disquettes à transférer sur le disque dur. Perdu, puisque Opus se sert du système original, comprenez qu'il ne fait que remplacer la fenêtre WB. Ainsi les images JPEG sont lues avec les datatypes mais directement sans s'encombrer d'une fenêtre supplémentaire. Et ça apporte quoi ? Ben plus on a de fenêtres et plus la mémoire Chip dégringole sur un 1200 de base (sur les autres aussi, je vous rassure). Pour copier un fichier, vous le sélectionnez en surbrillance, vous le posez dans la fenêtre de destination et c'est tout !!! L'utilisateur des anciennes versions ou de la concurrence sera surpris et même un moment perdu (et je sais de quoi, je parle). Imaginez deux secondes un Workbench qui puisse détailler tous les fichiers, avec Opus c'est possible. Certes il est possible de créer sa propre configuration de boutons, pour le personnaliser encore plus et avoir ainsi accès aux compacteurs (XPK & DMS par exemple), aux différents visualiseurs d'images (View-tek), et aux commandes directes du shell (de "assign" à "X-Anim" par exemple). Opus est un peu le développement ultime du système sur notre machine et je ne blague pas. Opus version 5 est donc un grand cru qu'il ne faudra absolument pas manquer !!! Les débutants et les confirmés du Shell/CLI se demanderont bien comment ils ont pu s'en passer jusqu'ici. Aucune comparaison possible avec Windows (95, 96,97,etc...), notre machine est la meilleure. N'hésitez pas à vous le procurer...

DANIEL
Gate's Killer





Fiche technique

Nom : Directory Opus 5
Editeur : GP Software
Disks : 1
Manuel : Anglais (Français prochainement)
Distributeur : FFD
Prix indicatif : 49.95 £ (500 Frs)

Configuration de base

Machine : Tous les Amigas
Processeur : 68000 ou +
Chipset : ECS et AGA
Système : à partir du 2.1
Mémoire : 1 Méga
Disque Dur : Pas obligatoire
Autres : Radicalement différent

Concurrence : DiskMaster II, DirWork 2.1



FREE DISTRIBUTION SOFTWARE

82, rue de Sailly, Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

Ligne des commandes 20.02.06.63
Télécopie 20.82.17.99
Service Télématique 36.15 FDS

J001 - Shoot'Em Baddies : Vous avez pour mission d'abattre tous les soldats ennemis qui débarquent avant même qu'ils n'aient le temps de pointer leurs armes vers vous ! Autant dire qu'il faut avoir de bons réflexes... *(1) (2) (3).*

J002 - Deluxe Galaga v2.3 : La plus belle version Amiga d'un Shoot'Em Up de type space Invaders. Tout simplement le meilleur ! *(1) (2) (3).*

J003 - Cookie : Vous êtes dans la peau d'un cuisinier et devez préparer de bons petits plats. Mais que diraient les clients s'ils découvraient des clous dans leur assiette ??? Soyez vigilant et sélectionnez les bons ingrédients... *(1) (2) (3).*

J004 - Scorched Tanks : Vous contrôlez un char et devez détruire les 3 autres adversaires. Pour cela, il faut choisir le type de munitions, régler l'angle, la puissance de tir, etc... *(1) (2) (3).*

J005 - Super Obliteration : Connaissez-vous le jeu Pang ? Et bien celui-ci reprend le même concept. Vous devez détruire les boules qui se déplacent. Le problème est qu'elles éclatent en plus petits morceaux... *(1) (2) (3).*

J006 - PollyMorf : Vous devez assembler les billes de couleur identique... Plus facile à dire qu'à faire. *(1) (2) (3).*

J007 - MegaBall AGA : Casse-briques vraiment génial avec un nombre incroyable de bonus et des surprises tout au long des parties ! Il utilise les ressources du chipset AGA. *(3).*

J008 - Transplant : Un Shoot'Em Up vraiment superbe ! Vous devez détruire des astéroïdes, localiser les vaisseaux ennemis et engager le combat. Jusqu'ici, rien de révolutionnaire, mais la particularité se situe au niveau du déplacement de votre vaisseau, le scrolling est multi-directionnel. *(1) (2) (3).*

J009 - Donkey Kong : Grâce à cette adaptation DP, retrouvez sur votre Amiga ce succès commercial des années 80 ! *(1) (2).*

J010 - Fighting Warriors : Un excellent jeu de Karaté pour jouer à deux ou seul contre l'Amiga... De bons bruitages et une grande variété de coups. *(1) (2) (3).*

J011 - Elevation : Jeu de plates-formes où vous devez arriver en haut de chaque tableau sans vous faire écraser... *(1) (2) (3).*

J012 - Deluxe PacMan : Sans aucun doute la plus belle adaptation sur Amiga de ce hit mondial *(1) (2) (3).*

J013 - Zombie Apocalypse : Un jeu extrêmement sanglant dans lequel vous devez tuer les Zombies avant qu'ils ne vous font face et vous tirent dessus. Au cours du massacre, n'oubliez pas de ramasser les munitions. Ames sensibles s'abstenir. *(3).*

J014 - Extreme Violence : Jeu d'arcade pour deux joueurs. Dans un labyrinthe, emparez vous de différents objets avant votre adversaire par la force si nécessaire. *(1) (2) (3).*

J076a,b,c&d - Klondike III : Nouvelle version de ce très célèbre jeu de réussite. Nécessite obligatoirement un disque dur. AGA uniquement. *(3).*

Cartes pour Klondike AGA *(3)*

J016 - SandMan Cards (science fiction)
J017 - Iron Maiden Cards (hard rock)
J018 - Faces Too Cards (portraits féminins)
J019 - Hajime Boris Valejo (héroïc fantasy)
J020 - Swim Suit (cartes X pour adultes)
J021 - Faces Cards (portraits féminins)
J022 - Sorayama Cards (héroïc fantasy)
J023 - Cindy Cards (superbe Top Model)
J024 - Arts Cards (des tableaux d'art)
J025 - Anime Cards (mangas)
J026 - Elle MacPherson Cards (mannequin)
J027 - Woman Cards (des femmes)
J028 - Betty Page Cards (sexy / érotique)
J029 - Star Trek Cards (personnages du film)
J050 - Marilyn Monroe Cards (La star du cinéma).
J051 - X-Men Cards (les personnages de BD).
J052 - Rufus Cards (cartes X pour les dames !!!).
J053 - Puzzle Cards (formes géométriques) - **ShowReKo** : Un utilitaire qui permet d'afficher toutes les cartes sous le Workbench.
J054 - Achilleos Cards (Personnages futuristes).
J055 - Beauty Cards (De superbes jeunes filles dévoilent leur féminité sous divers angles. Pour adultes seulement).
J056 - Bikini Cards (Nos plus beaux mannequins actuels en Bikini : Claudia, Cyndie, etc...).
J057 - Cindy2 Cards (De nouvelles cartes de ce superbe mannequin !).
J077 - Perihelion (Héroïc fantasies).
J078 - RippinYarns (BD pour adultes).
J079 - Sherylin Fern Cardset (photos assez sexy et suggestives de l'actrice Sherylin Fern). Pour adultes seulement.
J080 - Sailor Moon (cartes de la célèbre série de dessins animés japonais).
J081 - Startrek Next Generation (cartes du dernier épisode de la série du même nom).
J082 - Flowers (des fleurs).
J083 - NBA (toutes les stars du basket américain (Jordan, Barcley...).
J084 - Pretty Women (très jolies jeunes femmes dans des tenues sexy). Pour adultes seulement.
J085 - Space (prises de vues de la terre).
J086 - Ocean (photos de fonds sous-marins).
J087 - Amiga Art (des cartes très variées : Estelle, Einstein, des mangas, etc...).

J031 - The Shepherd : Il s'agit tout simplement d'un jeu fortement inspiré par le fameux "Populous". Il est très bien réalisé et utilise l'AGA. Absolument incontournable ! *(3).*

J032 - Popeye : Un jeu de plates-formes où vous devez sauver Olive. Mais attention à Brutus. *(1).*

J033 - Space Taxi : Vous devez faire monter les passagers à bord de votre taxi spacial et les emmener au point suivant. Attention à l'atterrissage ! *(1) (2) (3).*

J034 - Dynamite Warrior's : Jeu d'arcade / stratégie pour 1 à 4 joueurs. Vous devez poser des bombes pour vous frayer un chemin, mais aussi pour tuer les trois autres concurrents *(1) (2) (3).*

J035 - Techno Ventura : Jeu de plates-formes. Vous devez fouiller toutes les pièces afin de trouver les objets nécessaires pour sortir. *(1) (3).*

J036 - Happy Monsters : Jeu de plates-formes. Pour pouvoir sortir, vous devez ramasser tous les objets de chaque tableau sans vous faire attraper par les monstres. *(1) (2) (3).*

J037 - Gamma Zone : Jeu d'arcade dans lequel vous devez ramasser tous les objets (clefs, etc...) pour ouvrir les issues afin de poursuivre votre quête... Votre principal ennemi est le temps. *(1) (2) (3).*

J038 - Hoi Aga Remix : L'incontournable jeu de plates-formes du DP qui utilise pleinement l'AGA. A posséder absolument ! *(3).*

J039 - Ice Runner : Jeu de plates-formes dans un décor glacial. Votre mission est de récupérer tous les fruits en évitant les ennemis lancés à vos trousses. *(1) (2).*

J040 - Soccer Cards : La coupe du monde de football 94 qui s'est déroulée aux USA sous la forme d'un jeu de cartes. Très original ! *(1) (2) (3).*

J041 - Danger Mouse : Un excellent jeu de plates-formes dans lequel le héros est une petite souris *(1) (2) (3).*

J042 - Trick Or Treat : L'action se déroule dans un village de type médiéval. Le but est de retrouver votre adversaire pour le tuer. Pour deux joueurs. *(1) (2) (3).*

J043 - Moose Drive : Une course de voitures délirante dans le style de SkidMarks ou Automobile *(3).*

J044 - Marbles : Un excellent jeu de réflexion qui comporte en plus un éditeur pour créer vos propres tableaux. *(1) (2) (3).*

J045 - Solo Assault : Serez-vous capable d'arriver au niveau final de ce jeu ? Dans le premier niveau, vous devez traverser un champ d'astéroïdes, les autres sont encore plus terribles. Relèverez-vous le défi ? *(1) (3).*

J046 - Fruit Mania Démo : Jeu de type Machine à sous de très bonne facture. On se croirait dans un casino de Monte-Carlo ! *(1) (2) (3).*

J047 - Ambassador 2.0 : Un autre excellent jeu de type Machine à sous. *(3).*

J048 - Doctor Strange : Un excellent jeu de plates-formes. L'un des meilleurs du moment. Nous ne vous en dirons pas plus, sauf qu'il est incontournable ! *(3).*

J049a&b - Cybertech : Vous vous trouvez dans un labyrinthe et devez trouver les clefs pour ouvrir les portes et tirer sur tout ce qui bouge avant que les ennemis qui rôdent dans les couloirs n'aient votre peau. *(3).*

J058 - StarTrek The Next Generation : Jeu d'aventure et de stratégie basé sur le film du même nom. *(1) (2) (3).*

J059 - SnackMan : Un jeu de PacMan classique avec une excellente jouabilité. *(1) (2) (3).*

J060 - MegaBlock2 : Un excellent clone de Tetris pour 1 ou 2 joueurs avec de nouvelles formes géométriques. *(1) (2) (3).*

J061a&b - StarWoids : Superbe jeu d'aventure et d'arcade spacial. Vous devez effectuer plusieurs missions. La première est de sauver les pilotes de votre escadrille qui ont été touchés... Deux disquettes. *(2) (3).*

J062 - PingWynne : Jeu d'arcade/réflexion. Il faut écraser vos ennemis en poussant des pierres. *(3).*

J063 - Cybernetik : Shoot'Em Up horizontal où vous devez éviter les météorites ainsi que les divers ennemis qui s'opposent à votre progression. Votre seule arme est un canon laser. *(1) (2) (3).*

J064 - Space Invasion : Le plus classique des Invaders. Un jeu idéal pour les nostalgiques des premières consoles et bornes d'arcade. *(1) (2) (3).*

J065 - Sensitive : Jeu de réflexion. Vous devez passer d'un endroit à un autre en poussant sur des cases qui disparaissent à votre contact. *(3).*

J066 - Superleague 3.50 : Pour les fanas du foot, Superleague permet de gérer le championnat anglais. *(3).*

Les meilleurs jeux shareware & freeware
12 Frs la disquette seulement !

1 disquette gratuite en plus pour l'achat de 8 disquettes.
3 disquettes gratuites en plus pour l'achat de 15 disquettes.
Commandes traitées sous 48 h

J067 - The Great Gold Raid : Jeu d'arcade. Il faut ramasser des objets un par un puis les déposer dans un certain endroit. Le tout est d'éviter divers monstres lancés à vos trousses. *(1) (2) (3).*

J068a&b - Emerald Mine Tools V5.00 : Permet de concevoir de nouveaux tableaux pour le jeu du même nom. *(1) (2) (3).*

J069a&b - Ant War v1.0 : Jeu de type Cannon Fodder où vous devez gérer vos troupes (des fourmis), conquérir d'autres territoires (fourmilières), mais aussi repousser les attaques de vos ennemis. Deux disquettes. *(3).*

J070 The Age Of Rock : Un autre Tetris de nouvelle génération à posséder. *(1) (2) (3).*

J071 - Deluxe Galaga 2.5 : La toute nouvelle version du meilleur Shoot'Em Up de type space Invaders. De nouvelles armes, de nouveaux bonus et ennemis. Absolument superbe ! *(2) (3).*

J072 - Royal BoulderDash : Le meilleur des jeux de type BoulderDash du Domaine Public. *(1) (2) (3).*

J073 - Air Taxi : Comme dans Space Taxi (J033), vous devez faire monter vos clients à bord de votre taxi et les emmener à destination sans vous écraser. *(3).*

J074 - Surpreme Fighter Demo : Jeu de combat (premier tableau jouable) où vous évoluez en pleine forêt à la recherche des sanctuaires d'arts martiaux. Une excellente maniabilité et de très beaux graphismes. *(1) (2) (3).*

J075 - PucMan World's : L'un des meilleurs PacMan. Une réalisation proche de celle de Pacmania. *(3).*

J088 - Alien Hunter : Vous circulez dans les couloirs d'une station et devez ramasser différentes clefs qui ouvriront les portes. Le tout est de ne pas vous faire tuer. *(3).*

J089 - Breaking The Lawn : Le but est de tondre la pelouse du jardin sans causer de dommage aux fleurs et autres plantations. *(1) (2) (3).*

J090 - Cyber Sphere : Un excellent jeu de casse-briques qui pourrait bien détrôner Megaball. (Démo jouable des trois premiers niveaux. *(1) (3).*

J091 - The New Emerald Mines : Jeu de type Boulderdash. Vous devez ramasser différents objets et clefs sans vous faire attrapper par les divers monstres qui rôdent. *(1) (2) (3).*

J092a&b - The Last Soldier : Jeu de plates formes & d'action qui se déroule au cours de la deuxième guerre mondiale. Vous dirigez un soldat qui lutte contre les nazis. *(3).*

J093 - The Puzzle Pits : Jeu de réflexion où vous devez placer des tonneaux de couleur à leur place respective. *(1) (2) (3).*

J094 - Super Orange Man : Jeu de plates formes où vous devez illuminer un nombre de cases au départ de chaque tableau et cela dans un temps limité. *(1) (3).*

J095 Deluxe Cards Game : Deux jeux de cartes (Video Poker & Black Jack.). L'originalité est qu'il est possible d'utiliser les datas de Klondike.

FDS2699 - VirusWorkshop v4.7 : Un excellent détecteur et exterminateur de virus. A posséder absolument ! *(2) (3).*

FDS2701 - Fears Preview : Version de démonstration jouable d'un jeu qui supporte facilement la comparaison avec le fameux Doom sur PC. *(3).*

FDS2702a&b - Datatypes Collection : En deux disquettes, une collection de plus de 27 datatypes aussi bien graphiques que sonores. *(3).*

FDS2703 - TAPAVI v1.1 & 1.2 : Permet de lire les animations .AVI encodées avec le son, que l'on trouve généralement sur PC. TAPAVI est conçu pour fonctionner avec l'OS3.0 sur une machine AGA, mais fonctionne aussi avec l'OS2.0 sur une machine équipée d'un 68020 ou +. Une animation est fournie comme exemple. *(2) (3).*

FDS2704a&b - ShapeShifter V2.0 : Un émulateur Macintosh II multitâches. Il permet de lancer des programmes conçus pour le Macintosh sur un Amiga sans aucune extension hardware. Supporte l'affichage en 256 couleurs sur les Amiga (1200/4000) et de 16 couleurs sur les autres machines. Les disquettes Mac HD sont reconnues directement et les disquettes DD formatées avec ShapeShifter sont lisibles sur un vrai Macintosh. Nécessite une copie de la ROM du Macintosh (qui n'est pas livrée) ainsi que de son système d'exploitation (disponible dans les boutiques Apple). Livré avec un utilitaire permettant de copier la ROM à partir d'un vrai Macintosh. Fonctionne sur toutes les machines équipées au minimum d'un 68020, du système 2.1 ou mieux et de 4 Mo de mémoire.

Compatibilité
(1) = Compatible Amiga 500 (1 Mo) & 2000 (K1.3)
(2) = Compatible Amiga 500+, 600, 2000 (K2.0).
(3) = Compatible Amiga 1200
L'absence du code (1) (2) (3) signale une incompatibilité avec la machine correspondante.

CD ROM

Assassins CD : Toute la collection Assassins Games. Des centaines de jeux pour Amiga, CD32, CDTV, accessibles directement par un menu. **189 frs !!!**

Aminet 6 : Environ 1.1 Go de logiciels dans 3800 archives. Compatible avec tous les Amiga (sauf CD32). **99 frs !**

SHEER DELIGHT : Un CD-ROM contenant des photographies érotiques. Strictement interdit aux mineurs. Compatible CD32, Amiga 1200 & 4000 uniquement. **PROMO : 199 frs !**

SEXUAL FANTASY : Un CD-ROM contenant des photographies et animations classées X. Strictement interdit aux mineurs. Compatible avec tous les Amiga (dont la CD32). **PROMO : 199 frs !**

Des dizaines d'autres titres sont disponibles. Nous consulter !

BON DE COMMANDE : **FREE DISTRIBUTION SOFTWARE**
82, rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS

Numéro de Référence des disquettes et / ou titres des CD-ROM :

____
____
____
____

Nombre de disquettes : .... x 12 Frs = = ... F.
Montant total des CD-ROM : = ... F.
Frais de Port **OBLIGATOIRE** (CD-ROM = 20 Frs / Disquettes = 25 Frs) = ... F.
Forfait recommandation (assurance facultative pour les disquettes) : 12 Frs = ... F.
Kit de téléchargement 36.15 FDS (Câble minitel + logiciel Amiga) : 75 Frs = ... F.
CATALOGUE DOMAINE PUBLIC COMPLET (3 disquettes) : 15 Frs = ... F.
MONTANT TOTAL A REGLER PAR ( ) CHEQUE OU ( ) MANDAT JOINT **= .... F.**

CARTE BLEUE : !_______!_______!_______!_______! EXP !____!____!
Par carte bleue, le minimum de commande est de 100 Frs.
Si vous voulez recevoir votre commande encore plus vite et si vous avez une carte bleue, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9 h à 18 h ou par minitel 24h /24. (rubrique 'Ecrire au Service').

NOM : ______________________________
ADRESSE : ______________________________
CODE POSTAL : !__!__!__!__!__! VILLE : ______________________________

Amiga Concept - Juillet/Août 1995 Signature

Le traitement des commandes sera suspendu du 5 au 20 août pour cause de congés annuels.

WORLD CONSTRUC

Au commencement, était la puce... Quelques milligrammes de silicium, délicatement assemblés pour former un calculateur d'une grande puissance. Son nom était Motorola 68040... Puis vint la carcasse, blanche et immaculée, AMIGA était son patronyme. Le logiciel vint longtemps après, s'inspirant des meilleurs du genre, mais l'attente ne fût rien face à la qualité de rendu de la bête. Et le 1er Juin de l'an de grace 1995, toute la rédac' fut frappée de plein fouet par WCS....

World Construction Set que nous appelerons WCS pour simplifier est une des expressions les plus abouties des fractales sur AMIGA. Mais pour affirmer celà rappelons que d'après certains mathématiciens, les fractales sont des objets mathématiques dont la création ou la forme ne trouve ses règles que dans l'irrégularité ou la fragmentation dixit le Larousse 1995. Pour simplifier à l'extrême ce sont des formes géométriques microscopiques particulières qui se répètent à l'infini dans certains tissus organiques ou végétaux (flocons de neige, feuilles de fougères, bronches et bronchioles des végétaux & réseaux hydrographiques en sont les exemples les plus connus). Les mathématiciens cherchant toujours la petite bête se sont défoncés pour trouver des équations permettant de créer ses fractales. le problème de ses équations étant leurs paramètres et leurs longueurs assassines, les matheux abandonnèrent rapidement la calculatrice du grand-père pour la puissance du micro-ordinateur. Vista Pro, Scenery Animator sont parmi les meilleures représentations du calcul fractal sur micro. Mais tout celà va changer radicalement grâce à WCS, car si les rendus des générateurs de fractales cités ci-dessus étaient beaux voici venir le temps du rendu qualité photo. En effet, WCS est le logiciel le plus complexe et le plus abouti à ce niveau. Réel car se penchant sur des bases de données (c'est son principal outil de travail), il est capable de reproduire le Grand Canyon en long en large en travers. Utilisant M.U.I. (Magic User Interface) à un potentiel proche du maximum, vous pourrez régler tout plein de paramètres vous permettant de réaliser une image hyper-réaliste. Malheureusement malgré un manuel en anglais très bien fourni en explications et en exemples, la prise en main du logiciel demeure néanmoins extrêmement laborieuse pour réaliser un rendu sympathique. Pourquoi ? Eh bien à cause de MUI, chaque fenêtre ouverte correspondant à des menus et sous-menus implémentés de commandes dans la barre menu supérieur. On pourrait se laisser aller à penser que ce logiciel a été créé par les concepteurs d'Imagine. Une fenêtre pour le Motion Editor, une pour la carte, une pour les couleurs, une pour les paramètres de carte, une pour les objets (à noter l'importation possible du format .DXF) ; on se calme je ne suis pas multitâche comme ma bécane. Les caméras, point de visée, brouillard se placent suivant le système latitude/longitude et altitude. Il manque apparemment une vue de profil du champ de caméra comme c'était le cas dans Scenery Animator, permettant de juger l'altitude de celle-ci. Aïe ! Essayez donc de placer le soleil dans votre scène en donnant de telles coordonnées... L'apogée étant de situer la ligne d'horizon et je ne déconne pas.... Les débutants sont priés de quitter le logiciel rapidement ! D'accord il est bien vu de pouvoir aligner près de 25 fenêtres simultanément sur le même écran mais de là réussir à contrôler le tout pour faire un rendu précis, je demande à voir !!! Pour placer des objets où récupérer des DEM/USGS du domaine public c'est autre chose, WCS n'accepte évidemment que les DEM/USGS à un certain niveau (à ce que les requesters m'ont fait comprendre). Pourtant un conver-

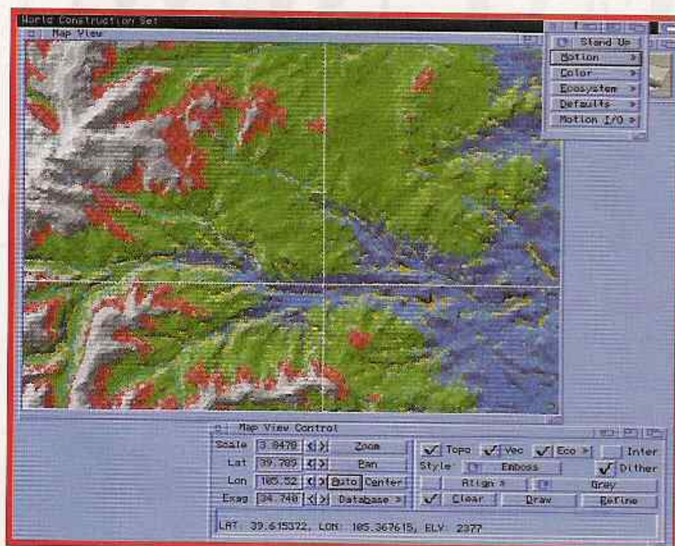


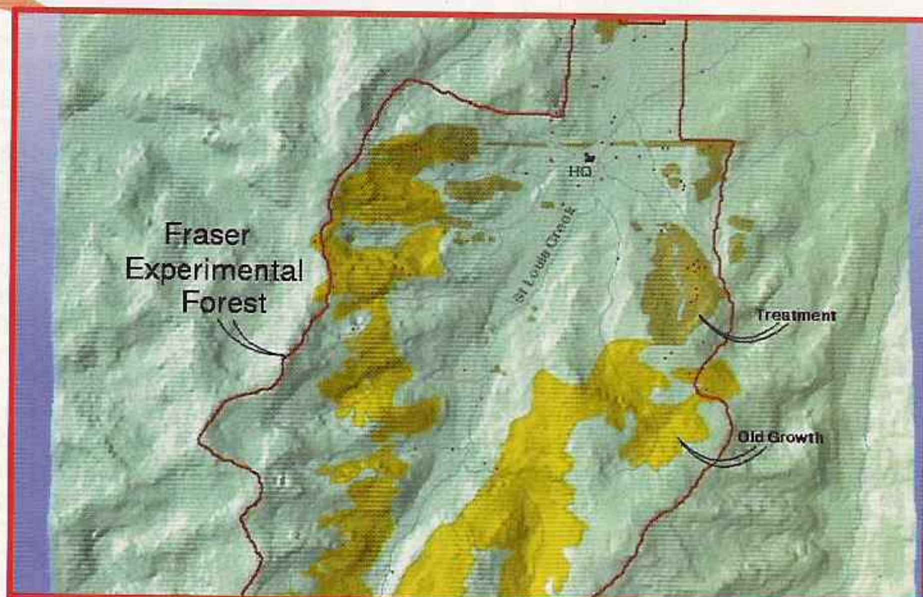


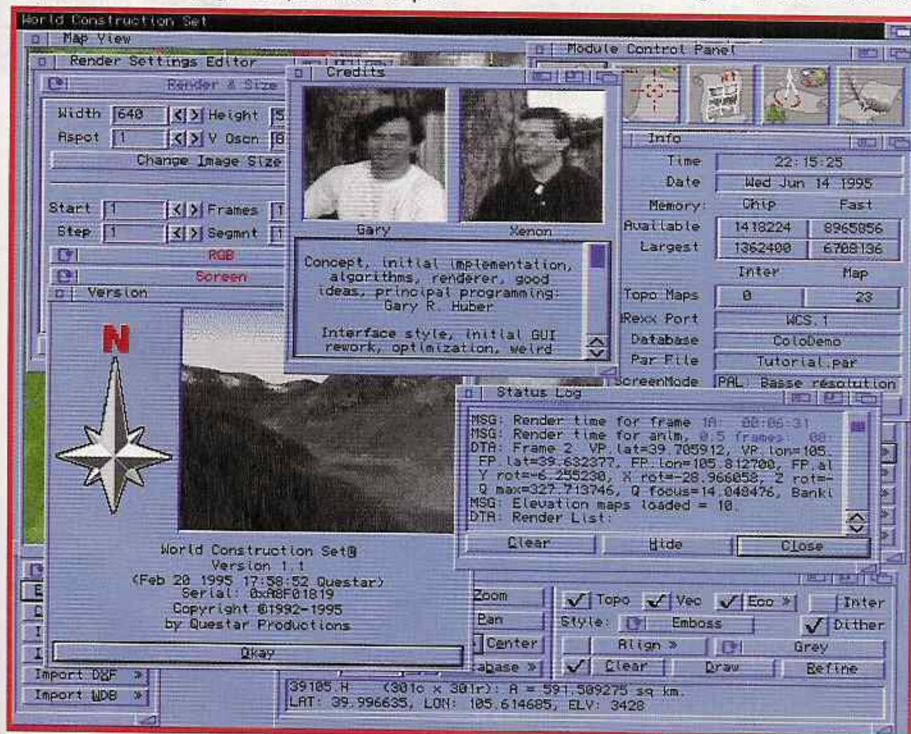
EFFET TION

tisseur DEM existe, mais il lui manque toujours un truc pour arriver à convertir un fichier Vista en fichier utilisable sur WCS. Putain, j'en ai marre c'est trop con ! Cette phrase, je l'ai hurlé une bonne centaine de fois en une semaine de test sur WCS et je suis sûr que je ne serai pas le seul dans ce cas. Les rendus sont forcément plus longs que chez la concurrence, mais le résultat n'est pas vraiment le même puisqu'ici on a miser sur la qualité du rendu. Avec une Rétina/Picasso sous drivers Cybergraphics, c'est le pied total en 800*600/24bits d'autant plus que le logiciel permet de paramétrer la priorité du processeur pour lui. Lorsque l'on a réussi à avoir à peu près ce que l'on veut on sauvegardera rapidement (c'est une blague) en trois fichiers séparé R,G,B ainsi qu'un snapshot. Bon, je récapitule WCS est excellent au niveau des rendus d'écran, mais il est un exemple à éviter au niveau de l'ergonomie (pour celà, compter 6 à 7 mois minimum). A faire mûrir rapidement, pour qu'il ne tombe pas dans l'oubli ce serait trop bête pour une erreur de ce type !!!

Bien sûr il ne faut pas rêver, un tel potentiel de puissance se paye au prix fort, et pas seulement pour le logiciel, puisque un A4000 à 25 Mhz me parait un peu juste pour les temps excessifs quoi qu'optimisés du programme. Certes, WCS est malgré tout un excellent logiciel, et il serait fort dommage que nous ne le voyons point arriver sur les Amiga français non traduit. Alors, messieurs les traducteurs qui abusez parfois des traductions de certains logiciels pour gonfler honteusement les prix, cette fois-ci vous avez ma bénédiction pour WCS...







DANIEL
World Journalist 7

Fiche technique

Nom : World Construction Set
Editeur : Questar Inc.
Disks : 5
Manuel : Anglais
Distributeur : -
Prix indicatif : 250 Dollars

Configuration de base

Machine : A1200/4000
Processeur : 68020 ou +
Chipset : AGA
Système : 3.0
Mémoire : 2 MG Chip & 4 MG Fast
Disque Dur : Incontournable
Autres : F.O.R.M.I.D.A.B.L.E. !!!

Concurrence : VISTA Pro & Scenery Animator

TEST NEWS

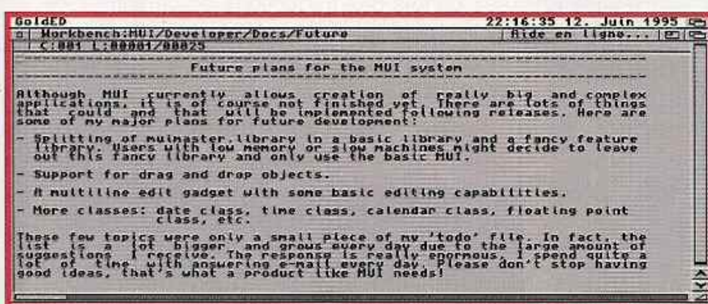
GOLD ED

Bienvenue dans le monde fabuleux des éditeurs de texte, de nombreux modèles voient le jour ces derniers temps et ce n'est pas sans une certaine émotion que j'en viens à tester celui-ci. Tout d'abord, parce que pour passer après AZur il faut être puissant et encore plus pour le surpasser...

GoldED 22:03:18 12. Juin 1995
TOOLS:Texte/golded/SansNom | Aide en ligne...
C:001 L:00001/00001
Information
Release 2 (2.2.0) ©'95 Dietmar Eilert
E-Mail: DIETMAR@TOMATE.MBP.OCHE.DE
BBS de support: Tomate +49-(0)2408-7788
FAX: +49-(0)241-81665
FAX: +49-(0)241-81665-(pause)-22
Ecran: GOLDED.1
ARexx: GOLDED.1
OK

Tout d'abord apprenez qu'un éditeur de texte tel que GoldEd est presque similaire à un traitement de texte. Presque, car il possède des plus et des moins face à Excellence et autres Final Writer. Si un éditeur n'est pas un traitement de texte, il peut toutefois être fort utile pour une gestion de courrier minimale. L'impression est possible et suivant l'imprimante que l'on possède, on peut encore booster le rendu des pages. GoldEd est imposant par sa taille (1,6 Mégas sur le dur et 205 K-octets rien que pour le programme principal), son utilisation en disquette est toutefois possible mais je ne la recommande pas. GoldEd est surpuissant, mais découvrons pourquoi. Si son utilisation est, à mon avis, plus réservée aux programmeurs de tout poil qu'à une catégorie de secrétaires apprenties, c'est bien à cause de ses menus à rallonge... Oui, il sait tout faire, mais il faut chercher un moment avant de trouver. Prenez les AppWindows, pratiques mais peu explicites, elles vous permettent de jeter une ou plusieurs icônes dans la fenêtre texte de GoldEd. Ce qui aura pour effet de rajouter le texte contenu dans les fichiers relatifs aux icônes à votre texte courant. Pas simple, mais hyper-pratique ! Idem pour le pliage, cette fonction permet de masquer temporairement certaines lignes de texte. Ce qui est vachement utile si vous consultez la Bible, en raison du nombre de lignes de ce texte, vous pouvez coller la fin près du début sur la même page. Le reste est tout simplement gardé en mémoire. Undo/Redo utilise la mémoire disponible pour vous éviter de faire des bétises lors d'un couper/coller de blocs de texte. Blocs qui bougent extrêmement facilement par ailleurs. Les fenêtres s'ouvrent en nombre illimité, le formatage de texte (gauche, droite, centré, justifié) est présent, de même que la jonction de fichiers. C'est tout ! Non, car il en rajoute le bougre et pas du menu fretin. Les commandes Arexx sont en nombre (420 !!!) et l'éditeur de macros est de surcroît surpuissant. Normalement les éditeurs n'écrivent que dans le sens gauche/droite, ainsi si vous utilisez un langage oriental (hébreu, arabe, japonais) et que vous voulez écrire dans le sens inverse GoldEd répondra présent. L'utilisation sur un écran graphique autre que ceux proposés par votre système sont possibles (personnellement sur une Retina avec les drivers Cybergraphics, ça fonctionne très bien en 800*600/256 couleurs). Une option qui vous paraîtra peut-être bébête, mais que personnellement j'ai trouvé absolument géniale est la vérification automatique des parenthèses. Comme en couture, on peut réaliser des modèles de feuille, les patrons (c'est leur nom dans le logiciel) vous aideront pour réaliser une feuille de style bien précise. J'ajouterai pour finir qu'une prévisualisation, la reconnaissance d'XPK (le compacteur génial que je n'ai toujours pas installé sur mon système) en lecture/écriture et une aide en ligne très puissante au format AmigaGuide sont disponibles à tout moment dans ce satané logiciel. Décidément ce logiciel est vraiment le meilleur que j'ai eu à tester dans cette catégorie depuis longtemps. Il s'adapte totalement à vos besoins soit par existence, soit par Arexx. Rien à redire, sauf qu'une telle puissance doit être exploitée au maximum....

DANIEL

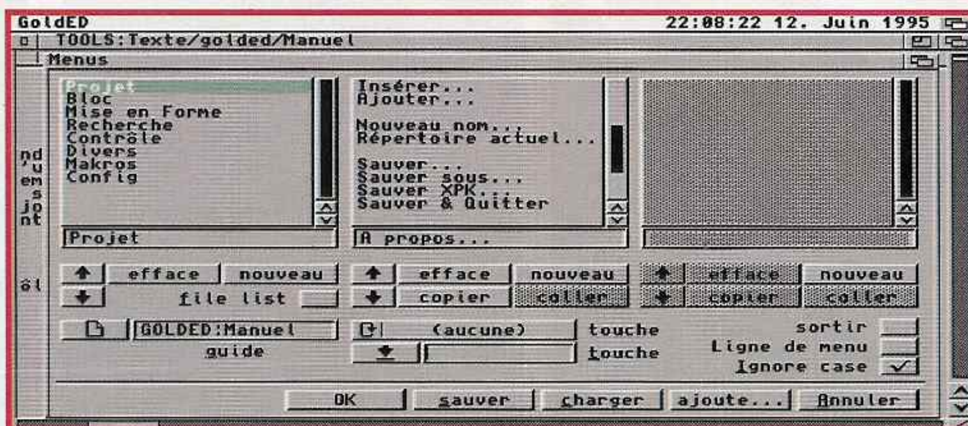

GoldED 22:16:35 12. Juin 1995
Workbench:MUI/Developer/Docs/Future | Aide en ligne...
C:001 L:00001/00025

Future plans for the MUI system

Although MUI currently allows creation of really big and complex applications, it is of course not finished yet. There are lots of things that could and that will be implemented following releases. Here are some of my major plans for future development:

- Splitting of muimaster.library in a basic library and a fancy feature library. Users with low memory or slow machines might decide to leave out this fancy library and only use the basic MUI.
- Support for drag and drop objects.
- A multiline edit gadget with some basic editing capabilities.
- More classes: date class, time class, calendar class, floating point class, etc.

These few topics were only a small piece of my 'todo' file. In fact, the list is a lot bigger and grows every day due to the large amount of suggestions I receive. The response is really enormous, I spend quite a lot of time with answering e-mail every day. Please don't stop having good ideas, that's what a product like MUI needs!



Fiche technique

Nom : GoldED 2.20
Editeur : Dietmar Eilert
Disks : 4
Manuel : Anglais/Français
Distributeur : F.F.D.
Prix indicatif : 300 FF

Configuration de base

Machine : Tous les Amigas
Processeur : 68000 où +
Chipset : ECS où AGA
Système : à partir du 2.1
Mémoire : 2 Mo minimum
Disque Dur : Recommandé
Autres : J'aime beaucoup

Concurrence : Cygnus Editor 3.5, Turbotext, Azur

Dorénavant, chaque mois, et bien evidemment si cela vous attire, vous pourrez nous faire parvenir vos histoires drôles. La meilleure sera sélectionnée, le vainqueur sera récompensé (en gagnant un jeu à choisir en page boutique), et notre dessinateur Mantri se chargera d'illustrer sa blague. Nous sommes certains que vous en connaissez pas mal, et on prépare déjà la boite aux lettres pour réceptionner tout ça ! Allez, faites-nous rire un peu !



















MANTRI

Le BBS en 10 leçons

LES BBS ET LES MODEMS N'AURONT PLUS DE SECRETS POUR VOUS !!!

Le BBS (Bulletin Board System) est utilisé par les possesseurs de modems depuis plus de 10 ans maintenant. Et oui ça a débuté sur le bon vieux Commodore 64. Les BBS sont les moyens de diffusions de programmes les plus rapides, souvent plus rapides que le gros monstre Internet et surtout moins cher. En France les BBS explosent, ainsi que la vente des modems. Il faut dire que les prix des modems on baissé de moitié et que la vitesse s'est accrue. Avec un modem 28.800 bauds (3200 caractères par seconde) on peut recevoir, rendez-vous compte, l'équivalent d'une disquette en 4 minutes. Le recensement des BBS est assez difficile à faire mais on estime qu'en France il y a 100 gros BBS composés de 3 lignes téléphoniques ou plus et un millier de petits BBS de une ou deux lignes.

Grâce à ce système, une personne qui a un modem peut envoyer des fichiers sur un BBS Amiga situé à l'autre bout de la terre. L'utilisateur peut aussi prendre ce qu'il veut sous réserve qu'on y ait mis quelque chose avant. Un utilisateur de BBS peut aussi envoyer des messages à d'autres utilisateurs, discuter si le BBS a 2 lignes téléphoniques ou plus... En fait un BBS fait tout ce que fait le minitel dans les messageries mais en 25 fois plus rapide (avec un modem 28.800 bauds). Les fichiers envoyés peuvent être de n'importe quelle nature, des images, des modules, des programmes, des textes. Ces fichiers sont généralement compressés en dms, lha, lzx ou zip. A souligner que le tarif de la communication est le même qu'une communication téléphonique normale. Donc, étant donné qu'un BBS est ouvert 24 heures sur 24, il est préférable d'appeller entre 22h30 et 6h00 car c'est beaucoup moins cher.

BBS ET SOFT

Le principal inconvénient des BBS ce sont les logiciels qui ne sont pas véritablement standard. Sur Amiga les logiciels les plus utilisés sont Amiexpress, C-Net et Max BBS, qui pour sa part fait partie du domaine public. Les commandes et les menus diffèrent selon ces programmes. Le programme le plus utilisé est Amiexpress. Il faut dire qu'à l'étranger on parle en dizaine de millier d'unités ; le pays ayant le meilleur réseau étant les Etats-Unis avec des systèmes souvent à 10 lignes et plus. En Europe les BBS sont très présents en Allemagne, en Suisse, en Italie, en Norvège, en Suède et en Angleterre...

PRECISIONS POUR LES NOUVEAUX PASSIONNES

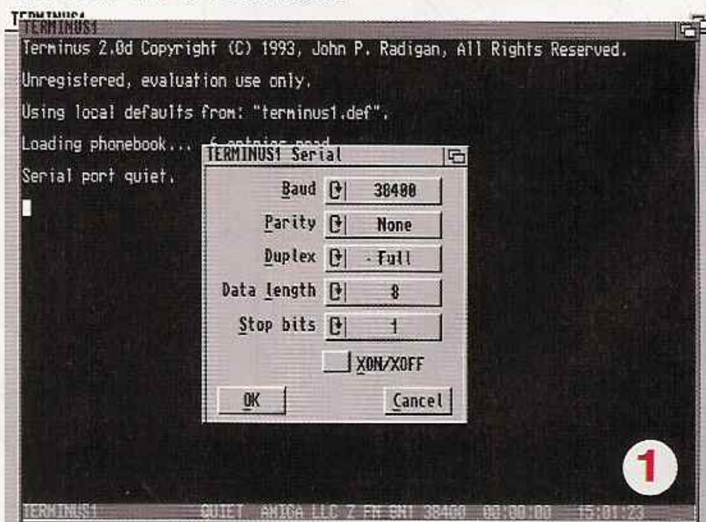
Pour ceux qui aimeraient aller sur les BBS pour récupérer des programmes DP ou shareware, ou bien pour diffuser leurs productions, voici la marche à suivre : tout d'abord il faut savoir si vous allez appeler un BBS qui est situé dans votre localité. Si oui vous pouvez acheter un modem 14400 bauds car vous n'avez pas besoin d'un modem speed étant donné qu'en local les communications ne coûtent pas cher. Si au contraire vous prévoyez d'appeller les BBS à l'autre bout de la France ou à l'étranger dans ce cas il est impératif que vous preniez un modem 28.800 bauds afin d'avoir des transferts le plus rapidement possible pour payer moins. De toute façon ne vous inquiétez pas, les tarifs actuels de France Telecom vont bientôt diminuer, principalement grâce aux accords Européens de Shengen et aussi grâce à la concurrence toute fraîche qui mettra les pieds sur l'Hexagone dès que France Telecom aura perdu son monopole. Pour l'an 2000 les tarifs devraient être moitié moins cher qu'à l'heure actuelle (vivement l'an 2000 machin tout ça !).

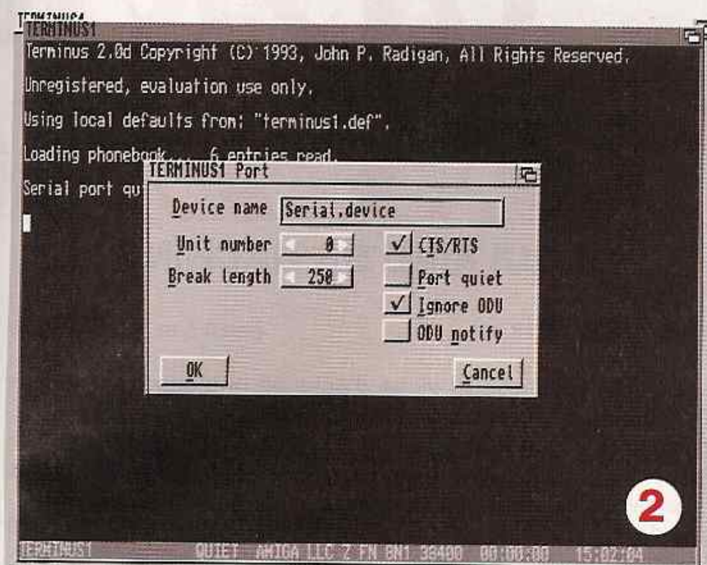
MATOS POUR BBS-OPHILE

Après l'achat du modem, vérifiez bien qu'il y ait un cable téléphonique et un adaptateur à la prise téléphonique. Ensuite il faut que vous achetiez un cable série (pas un cable null-modem) avec un port mâle et un port femelle. Il faut que vous récupériez chez les distributeurs du Domaine Publique, ou autre, le logiciel Terminus 2.0 ou bien le logiciel Term 4.3. Si vous voulez accéder au minitel avec votre modem, il vous faut Amitel ou Praxitel. Surtout il est très important de demander au vendeur, de votre modem, de le configurer pour qu'il soit prêt à l'utilisation (assez complexe à configurer pour les débutants).

CONFIGURATION DU SOFTWARE
(Photos 1&2)

Après il ne reste plus qu'à configurer votre logiciel Terminus ou Term. Si vous avez un modem 14400 bauds vous mettez dans le menu serial 38400 bauds, parity none, duplex full, data length 8, stop bits 1. Dans le menu transfert il faut mettre Zmodem comme protocol, et Newer/Longer comme zmode. Dans le menu Port il faut sélectionner CTS/RTS et le device name est serial.device. Voilà pour la configuration de base il suffit, après ces quelques réglages, de sauvegarder les préférences (dans le menu project seléctionnez write default). N'oubliez pas de faire l'assign du programme dans la user-startup (ex: assign terminus: dh1:Terminus/).

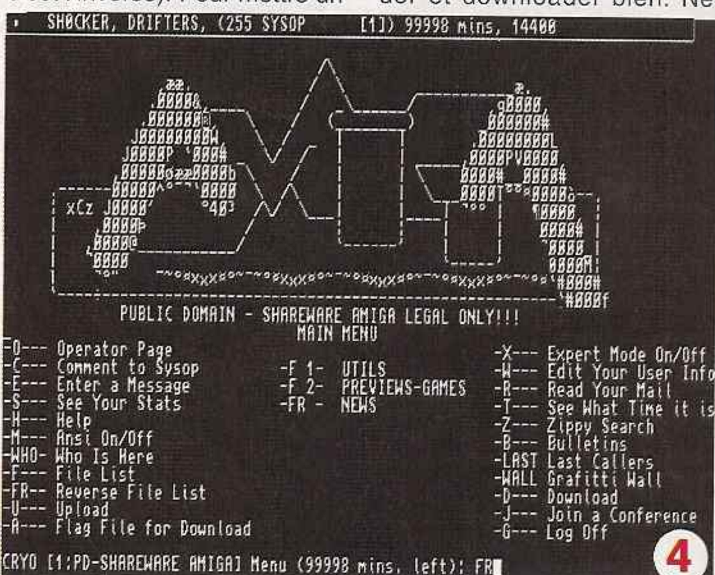




La validation sur un BBS

Maintenant que tout est configuré vous pouvez essayer de vous valider sur un BBS comme par exemple le Cryo BBS (Drifters WHQ) en tapant ATDT83988539. Ensuite juste après la connection vous avez une ligne qui apparait avec le taux de transfert auquel vous êtes connectés (14400, 16800, 21600, 24000, 26400, 28800) ainsi que le protocole utilisé et les corrections d'erreurs (ARQ / LAPM / V32 / V42 / MNP/MNP5...). Après sur tous les BBS utilisant AMIEXPRESS, on vous demande si vous voulez des Ansis ou Non. Les Ansis ce sont des petits dessins faits avec des ascii, c'est joli et ça affiche tous les menus des conférences. Les conférences ce sont les tiroirs dans lesquelles sont rangés les fichiers. Par exemple il y a sur les gros BBS 3 tiroirs principaux (Amiga-PC-MAC), on va dans le tiroir Amiga et après on a les sous-tiroirs pour Amiga qui sont Programmes, Musique, Graphisme etc....

La prochaine étape:
C'est la validation, le BBS vous demande un nom ou un pseudo puis un mot de passe et ceci à chaque fois que vous vous connecterez. Ensuite si c'est la première fois que vous appelez, vous allez devoir répondre à un questionnaire. Je vous conseille aussi de répondre sinon, aucun BBS ne vous validera. Une fois que vous avez répondu, en principe vous n'avez accès à rien, dans ce cas là essayez d'appeler le sysop avec la commande "O" pour Amiexpress et demandez-lui de vous valider. Si il n'est pas là laisser lui un message comme quoi vous aimeriez avoir un accès sur le BBS. Pour addresser un message au sysop du BBS, tapez la commande "C". Essayez de vous reconnecter au BBS le lendemain ou plus tard pour vérifier si vous êtes bien validé (Photo 3).
Si vous n'êtes pas validé essayez de laisser un autre message au sysop et retournez sur le BBS plus tard. Si vous n'êtes toujours pas validé, laissez tomber c'est que vous n'avez pas bien répondu au questionnaire ou que vos références ne sont pas valables pour le sysop (ça arrive pour les BBS très privés). Si par bonheur vous êtes validé sur un BBS fonctionnant avec Amiexpress, vous pouvez écrire aux utilisateurs avec la commande "E", le message peut être privé ou non. Vous pouvez vous balader dans les différentes conférences avec la commande "J". Pour regarder ce que contient une conférence (Photo 4) la commande c'est "F" ou "FR" avec FR les premiers fichiers sont les plus récents et avec F c'est l'inverse). Pour mettre un fichier dans une conférence il suffit d'utiliser la commande "U" ou bien avec un BBS amiexpress vous pouvez uploader directement dans une conférence avec Terminus ou Term. Pour prendre un fichier dans une conférence il faut repérer le nom du fichier avec FR et le séléctionner avec la commande F (flag). Ensuite il suffit de taper d et le BBS vous envoie ce que vous avez séléctionné à condition que vous ayez uploader avant. Pour rechercher un fichier précis tapez "Z" et le nom du fichier. Le BBS va scanner toutes les descriptions des fichiers de la conférence dans laquelle vous êtes puis il vous donnera tous les fichiers qui correspondent.



Voilà maintenant vous connaissez les bases pour utiliser un modem et vous connectez sur un BBS, uploader et downloader bien. Ne désespérez pas, au début il vous faudra un peu de temps pour vous familiariser avec les commandes des différents programmes BBS (C-NET - MAX BBS et les PC-BOARDS) qui sont souvent très différentes d'utilisation les unes des autres. Je vous conseille d'aller sur le Cryo BBS car vous avez le droit de prendre 1 Mo par jour, ça peut vous aider à débuter. Si vous avez des problèmes (de connexions ou avec votre modem ou encore avec votre software), si vous ne savez pas encore utiliser le protocol Hydra qui est de loin le meilleur écrivez à Amiga Concept et je vous répondrai personnellement.

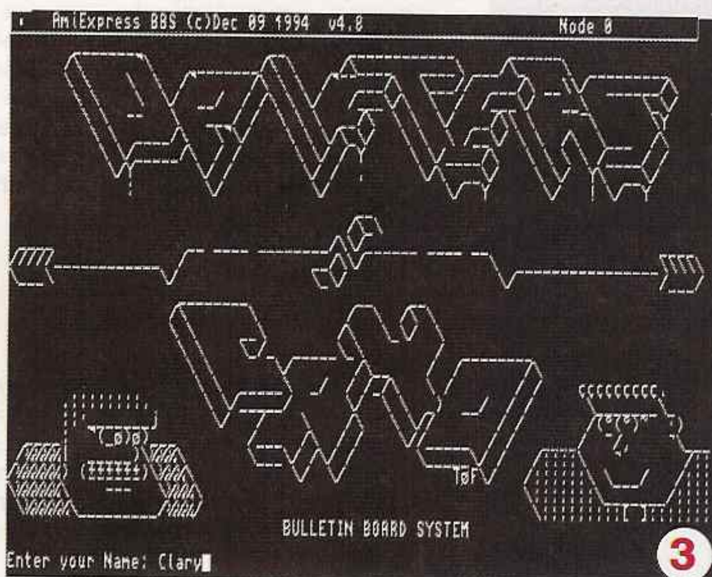


Photo 1 : Réglages du Software
Photo 2 : Réglages du Software
Photo 3 : Ecran d'entrée à un BBS
Photo 4 : Ecran d'entrée d'une conférence avec les commandes

ALEX
(alias HOOKED/DRIFTERS)

LES MORCEAUX CHOISIS

- Je vous adore, surtout votre humour et votre franc parlé que malheureusement Biiiiip (NDLR : censure) est infiniment loin d'égaler. Fab a l'air sous-alimenté, Isabell (NDLR : ça prend un "e" Isabelle) a l'air sympa mais moins bien foutue que Sévrine (NDLR : il manque également un "e" ici) qui a l'air canon mais chiante (personne n'est parfait). (NDLR : faut pas t'énerver comme ça mon petit gars, nous on aimerait aussi voir ta tronche, surtout que lorsqu'on a 16 ans, en principe on est un petit gringalet boutonneux. Ose nous expédier ta photo, ose donc mon petit...) (David ALAIS-LACOSTE, 38 ST MARTIN D'HERES)

- Pourriez-vous me donner quelques petits renseignements sur vous, le numéro de téléphone de Séverine par exemple, non je rigole, mais j'aimerais savoir combien vous avez d'abonnés, combien de mag vous vendez par mois, comment vous préparez le mag, bref, tout ce qui se passe dans les coulisses d'AMIGA CONCEPT (enfin tout ce qui peut être raconté, je passe donc sur les orgies et autres partouses). (NDLR : Nous ne pouvons malheureusement pas répondre à ces questions, bien qu'elles soient intéressantes et intéressent beaucoup de personnes, là est justement le problème. En ce qui concerne les coulisses de la rédac, mise à part les nuits blanches, et torrides il n'y a pas grand chose qui soit racontable. Ciao le curieux.) (Patrick BOBBIO, 42 LEZIGNEUX)

- En voilà une super chouette idée : 4 disquettes pour 1 mag ! Ca va au moins faire trois fois plus de boulot ! N'est-ce-pas Franckinette et Françoise ? (NDLR : t'es un peu vache avec eux, ils s'en sortent difficilement, n'enfonce pas le couteau dans la plaie, elle est trop fraiche et ça risque de leur faire très mal !) (Anonyme)

- J'ai remarqué une chose très intéressante : vous faites des concours de graphs, est ce que vous seriez d'accord pour que je vous envoie mon graph ? (NDLR : y'a pas de problème, on l'attend déjà.) (Christian SCHAEFFER, 67 LINGOLSHEIM)

- Voilà, je vous ai commandé le logiciel "Cannon Fodder", je le reçois le lendemain (vachement rapide), je le charge, tout va, mais quand j'arrive à la mission de l'antartique le jeu bug. Alors que faire ? (NDLR : si ça ne fait pas 6 mois que tu nous l'as acheté tu peux nous le retourner pour qu'on y jette un coup d'oeil.) (Frédéric MILLARD, 60 GRANDFRESNOY)

- Vous faites les photos dédicacées ? (NDLR : Y'a aucun problème, tu nous envoies un chèque de 200000 Frs et on pourra essayer de t'en expédier une) (Frédéric BESLOT, 18 LEVET)

- Continuez comme ça les gars ! L'AMIGA a besoin de gens comme vous pour subsister. (MEUDER Gilles, département anonyme)

- JE VOUS AIME ! (OK, j'aurais pu commencer par vous saluer tous autant que vous êtes, entassés les uns sur les autres, devant mon cri bestial et plein d'affection qui a résonné dans les oreilles de toute la rédaction, mais bon, je vous aime !). Je ne saurai le répéter assez, je pourrai en faire un poème de 30 pages comme Séverine sait si bien le faire, je pourrai aussi en faire un jeu basé sur le concept (Amiga !) de l'amour passionnel entre un lecteur et son magazine préféré ; je n'y peux rien, mais je vous aime vraiment ! Je vous aime tant ! (NDLR : si ce n'est pas de l'amour que tu nous portes, on se demande bien ce que c'est. Merci encore pour ton courrier que nous avons dû écourter faute de place. Sans rancune.) (Guillaume HENRION, 50 THEVILLE)

COUR
DES LE

UN BITOS QUI AIME SA MACHINE !!!

Chère rédaction d'Amiga Concept,

C'est avec un réel plaisir que je viens d'achever la lecture de votre n° d'AMIGA CONCEPT, je n'ai qu'un adjectif à dire : GENIAL !
Pardon, je manque à tous mes devoirs, moi c'est Jean-Philippe, 23 ans, amigaphile éternel ! J'effectue actuellement mon Service National en République Générale d'Allemagne. Mais laissons cela de côté, et parlons de l'AMIGA...
Je suis dingue de l'AMIGA ! Je lui voue un véritable culte ! J'ai tout fait pour qu'il vive et je continue : j'achète régulièrement des utilitaires commerciaux, des jeux commerciaux, des magazines traitant de l'AMIGA et Charlène (NDLR : sa copine) et moi commandons régulièrement des DP. L'AMIGA nous y croyons et y croirons toujours, nous aimons trop sa puissance, son son, son graphisme, son esthétisme, son nom... NOUS L'AIMONS ! Je profite également de cette lettre pour adresser mes plus sincères salutations à tous ces gens qui se démènent autour de l'AMIGA, afin que notre beloved computer puisse go ahead ! A tous, MERCI ! En disant cela, je pense aux magazines, à AMIGA CONCEPT, aux DP, aux sociétés éditant, développant et distribuant du software, hardware et du shareware !

Jean-Philippe VAUTOUR (00)

Jean-Philippe,

Mais ce n'est plus de l'amour que tu as pour ta machine, mais une véritable passion ! Que répondre de plus à ton courrier ? Que nous espérons vivement que tu aimes autant ta copine que ta machine ! Si tout le monde avait les mêmes idées que les tiennes, nos machines ne s'en porteraient que mieux, et les PC n'auraient déjà plus cette place dans ce monde. Nous te souhaitons bien du courage pour ton armée, et de bien continuer à t'éclater avec ton Amiga.
Ciao bitos.

ET OUI, COMME QUOI ON PEUT BIEN S'AMUSER AVEC DES PC !

Salut !

Oui, alors ça fait maintenant plusieurs mois que je vous lis et vraiment je ne comprends pas, mais vraiment pas du tout pourquoi vous vous acharnez sur les PC. Moi franchement, j'adore ça : plusieurs fois par semaine, avec des copains, on se rend à la décharge la plus proche (c'est là qu'on en trouve le plus), on prend un écran ou un disque dur et hop, on essaie de l'envoyer le plus loin possible (personnellement j'ai réussi à envoyer un clavier IBM à plus de 38 mètres) ce qui donne lieu à une petite compétition et on s'amuse comme des fous. Donc non, il ne faut pas s'acharner sur les PC, ce sont de véritables machines de jeu !!!

ACID

Acid,

Tu crois pas que t'abuses un peu tout de même. C'est vrai quoi, tu t'éclates avec tes potes à ce superbe jeu (nous croyons d'ailleurs qu'il fera fureur cette été sur la plage) et tu ne nous invites pas à y participer. On pourrait se faire un super concours. Rien qu'à cette idée, la rédac commence à faire des paris pour savoir qui lancera l'écran le plus loin. Allez, amuses-toi bien, mais ne pollues pas trop les plages cet été avec ces daubes.

RIER CTEURS

L'ANTI-TAPETTE EST LA !!!

Salut à toutes et à tous !

Lundi après midi, 15 h 35, il fait beau, il fait chaud et j'ai sous mes yeux emerveillés le dernier numéro du partenaire de mes nuits (je parle d'AMIGA CONCEPT, bien-sûr). Comme j'ai du temps de libre, je me décide à vous écrire pour poser quelques questions et faire de salvatrices remarques :

Tout d'abord, pourquoi tenez-vous tant à ce qu'on vous nomme "Tapettes", franchement vous n'en avez absolument pas la tronche ! Vous qui avez eu un aperçu des jeux à venir sur notre bon vieux , mais toujours aussi excellent AMIGA, quel serait pour vous le top 5 des prochains jeux ? Maintenant une remarque, j'ai acheté le sublime Shadow Fighter par VPC et j'ai un problème. En effet, quand le second joueur choisit Cody pour combattre, l'ordinateur plante et affiche un écran jaune vif (très joli). D'où cela vient-il, d'autres ont-ils eu ce problème (je possède un 1200).
Allez, A Tchao.

TARRARE Romain (69)

Chère tapette adorée,

Par une belle journée pluvieuse, des lettres arrivèrent à la rédaction. L'une d'elles se détachait du lot, la tienne. Mais pourquoi donc ? Et bien tout simplement car elle commençait par "lundi après-midi...", et on aurait pu s'attendre à une suite des plus originale, mais non, que du classique, du déjà vu, des questions banales et sans intérêt, mais bon, nous allons tacher d'y répondre :
Dans un premier temps, nous allons réexpliquer l'origine du surnom tapette (cette explication avait déjà été faite lors d'un des n∞ d'AMIGA CONCEPT, mais pour ceux qui ne suivent pas on recommence !!!). Un jour, par un beau matin ensoleillé, Gérard fit son apparition dans les locaux (il y a de cela plus d'un an, ça commence à dater). Il nous arrivait fraichement d'Arménie, et commençait tout juste à balbutier ces premiers mots de français, lorsqu'il commença à insulter tout le monde de "Tapette", sans savoir véritablement la signification de ce mot. Cela nous avait tellement amusé, que nous avons fait perdurer ce surnom au fil des mois. Nous sommes donc plus d'un an plus tard restés avec cette appellation digne d'un Terbar.
Pour ce qui est des 5 meilleurs jeux à venir, ce n'est pas 5 meilleurs jeux à venir, mais peut-être 20, pour faire durer ce suspens, nous ne préférons rien dire, regardez les previews, de très bons jeux sont prévus pour septembre, patience... Au sujet du jeu que tu as acheté par correspondance, ce qui se passe n'est pas du tout normal, ici nous n'avons jamais rencontré ce problème. Nous te conseillons donc de le retourner là ou tu l'as acheté.
Sur ce, bonnes vacances la tapette.

EN VOILA UN QUI PERD CONFIANCE EN NOUS !

Salut à l'équipe entière et totale d'AMIGA CONCEPT !

Voilà, si j'ai décidé de prendre ma plume et de vous écrire, c'est que j'ai deux questions qui me trottent dans la tête et que je n'arrive pas à me débarrasser que ce soit dans la journée ou la nuit. Enfin, voilà mes deux questions :
1/ Je vous ai acheté Sensible World of Soccer, et j'aurais voulu savoir si c'était normal que le jeu ne tienne pas compte des cartons jaunes, que les autres équipes n'ont jamais de joueurs blessés ni suspendus, que la coupe U.E.F.A. ne se déroule qu'en une seule manche... toutes ces anomalies sont-elles des oublis du programmeur ou est-ce une mauvaise version ?
2/ Bon, pour cette question, je préfèrerai que vous vous asseyez tous. Voilà, c'est fait. Maintenant je vous offre l'apéro, heu, prenez ce que vous voulez et envoyez-moi la note. Ca y'est, bien voilà, j'aimerais m'abonner à votre mag, mais je me demande si avec tout ce qui arrive autour de l'AMIGA, vous n'allez pas mettre la clé sous la porte d'ici 1 ou 2 mois. Allez, soyez cool, c'est juste une question après tout ! Merci de m'avoir lu (et surtout pour la première question répondez-moi, car il faut que je fasse quelque chose, je n'en dors plus la nuit).

Fabien (Perpignan)

Très chère tapette !

Nous allons tout d'abord commencer cette réponse en évitant de faire les blabla habituels du genre "merci pour ton courrier qui nous a fait très plaisir....". Nous répondrons donc directement à tes questions :
1/ Sensible World of Soccer : très bon choix. Apparemment, tu as un petit problème avec ! C'est pas grave, pense aux fleurs..., ton corps change... Les problèmes que tu as rencontrés avec ce jeu ne sont pas normaux ! Nous te conseillons de vérifier encore deux ou trois fois, et si toutefois ça ne marche toujours pas, de nous le réexpédier pour que l'on regarde ce qui lui arrive. En tout cas, rassures-toi, il n'existe pas 36000 versions, on n'a pas pu se tromper !!!
2/ Alors là, mais tu te fous de nous ou quoi ? Aurais-tu perdu confiance en nous ? On est là depuis plus d'un an, et on est pas près de s'arrêter là, ni dans un mois, ni plus tard. Tu es condamné à nous voir constamment dans les kiosques, et tu as donc le devoir de t'abonner. D'autres déposeront certainement la clé sous la porte avant nous, non non, on ne citera aucun nom...
Bon, ai confiance en toi, ton corps change, ne l'oublie pas, et pense aux fleurs...
Ciao.



PA

VENTES

(03) Vds : CD 32 1994 PAD ; Joy, Papro + 9 jeux Tower Assault, Microcosm, etc... CD 32 : 1500 Frs et 100 Frs par jeu ou l'ensemble : 2000 Frs Tél : 70.59.16.80 aux heures de repas David.

(06) Vds : Amiga 1200 + DD 2 40 Mo plein texte + mémoire. Blizzardi 220/4 + écran couleur + imprimante Citizen 20 D + lecteur externe + joys + 200 jeux en disquettes + mags. prix : 5500 Frs Tél : 93.52.96.06 ou 93.98.28.36.

(13) Vds : HK3 pour A500 / A500 + 350 frs + port. Cherche contact pour échange jeux écrire à François Preisinger, La Fauvière BT B 13010 Marseille ou tél avant 20 h au 91.35.47.54.

(14) Vds : Amiga 600 2 Mo + lecteur externe + nombreux disks + souris + joystick + joypad : 900 Frs seulement. Contactez Stéphane au 31.95.64.60.

(18) Vds : 2 Amiga 500 1 Mo + 1 souris + 2 manettes + de nombreux jeux (chacun) : 3500 Frs les 2 ou 2000 Frs l'un (à débattre car besoin urgent de vendre). Demandez Mickaël au 48.75.30.23.

(19) Vds : jeux et util sur A500 et 1200 liste sur demande, réponse assurée. Ecrire à Conche Gérard 33 rue André Mauroi 19100 Brive.

(34) Vds : Amiga 500 1 Mo + souris + 2 joysticks + 13 jeux + 13 démos + utilitaires (PAO, tableur, traitement de texte) Prix : 2000 Frs Tél : 67.71.85.10 (après 19h).

(36) Vds : Lot revues Amiga + Lot D7 (DP) + joystick à bas prix. Réponse assurée écrire à Mr Nicol Stéphane 1, rue Ernest Périgois 36230 Neuvy-Saint-Sépulchre.

(38) Vds : 1 jeu 250 Frs sur Amiga 600 Goblins 2, jeu neuf. Tél : 76.89.20.64 demander Olivier après 17h S.V.P Merci

(50) Vds pour A600 jeux Thème park 200 Frs, Flashback 150 Frs. Demander Stéphane au 39.44.16.13.

(51) Vds : Amiga 1200 + DD 60 Mo + 50 jeux avec boîtes et manuels, 1 lecteur externe 3" 1/2 + 2 joysticks + nombreux utilitaires : le tout 4500 Frs. Ecrire à Vinachin Vincent 3 rue Emile Zola 51700 Troissy. Tél : 26.52.73.61.

(54) Vds : Rom Kernel manuels : autodocs, librairies, devices, hardware : plus 2000 pages pour tout savoir sur l'Amiga (BCP plus complet que la bible Amiga) : 400 Frs; Devpac 2 : 100 Frs. Tél : 83.48.35.18 après 19h.

(57) Vds Amiga 1200, disque dur 80 Mo, nombreux jeux orig Studio digital 4 pistes DS sous 3.0 100 disks 2 boîtes rang, 2 joysticks. Tél : 82.51.18.23, après 18h et week-end prix 3000 Frs.

(57) Très très urgent !!! Vds barette SIMM 16 Mo 32 Bits (14/95). Pas du tout servi, acheté 4900 Frs vendu à 3800 Frs. Prix à débattre pour cause d'erreur d'achat. Ecrire à N'GUYEN "Son" 5/271 rue du Boulonnais 57100 Metz Borny.

(57) Vds : Amiga 600, état neuf correct 700 Frs. Tél : 82.54.49.10 serais dans la région parisienne à la mi-juin.

(58) Vds : Amiga 500 1 Mo + Joy + Jeux + souris + imprimante Epson Fx 1000 Prix : 1900 Frs. Cherche contacts Amiga 1200 ou CD 32 pour échange, jeux, utilitaires, demos DP. Tél : 86.26.70.69.

(59) Vds : Console Amiga CD 32 + 2 manettes + 6 jeux, état neuf 1600 Frs à débattre. Tél : 20.46.94.70.

(62) Vds : Amiga 1200 + DD3 40 Mo +GVP A1230 4 Mo + moniteur 108 SS + livres + D7 etc... Le tout pour 6000 Frs. Tél : 21.38.40.72.

(62) Vds : A500 1 Mo de ram + 100 jeux (MK2, Canon Fodder 2, etc...) vendu : 2000 Frs. Tél : 21.73.61.11. ou écrire à Stéphane Litkowski 6, rue Jules Guesde 62118 Biache.

(62) Vds : Jeux originaux Amiga : 100 Frs l'un : Curse of Enchantia, winter games, burning rubber 1200, thunder blade, kick boxing, baby jo, compil tae raiders... Tél : 21.26.11.34.

(62) Vds : logiciels sur Amiga 1200/600/500. Leroy Arnaud 2 rue des Mathelins 62840 Fleuraix. Tél : 21.27.62.14.

(62) Vds : Logiciels sur Amiga 1200/600/500. Leroy Arnaud 2 rue des Mathelins 62840 Fleuraix. Tél : 21.27.62.14.

(63) Vds : Jeux Sim City 70 Frs, Prince of Persia 70 Frs et Street Fighter 120 Frs. Port compris. Laurent au 73.24.31.73.

(69) Vds : Amiga 1200, 4 jeux originaux et divers autres jeux et un joystick, 2 boîtes prix 2000 Frs. Tél : 78.31.44.03 après 19h.

(72) Vends : HD 170 Mo pour A1200 / A600 + nappe + disk install + notice de montage (rempli à moitié). Le tout 1450 Frs. Contacter Cizel Rodolphe 315 rue de Laigne 72100 Le Mans (43.78.16.52).

(72) Urgent Vds : Amiga 500 1 Mo + jeux TBE (Shadow Fighter, Mortal 2, Fifa) + démos + modules. Prix : 1000 Frs. Vds également miniteur 1083 S : 900 Frs. Contacter Christophe au 43.84.01.17.

(73) Vds : jeux A500 / A1200 bas prix, liste sur demande à Mr Moerenhout Laurent 124 place Saint Léger 73000 Chambéry.

(75) Vds : A2000 B WB1.3 RAM 3 Mo + DD 42 Mo + carte PC/XT + lecteur 5" 1/4 + moniteur 1084S + nombreux softs + imprimante MPS 1230 : 6000 Frs. Tél : 42.59.22.71 (répondeur) Paris 18ème.

(77) Vds : News & Oldies pour A500 / A1200 & PC. Tél : 60.20.95.69.

(77) Vds : Jeux pour Amiga 500 et 1200. Ecrire à Videment Ludovic 94 rue des Vaux Luisants 77000 Vaux Le Pémil.

(77) Vds : A1200 + 4 Mo Blizzard + HD 80 + lecteur externe DD et interne HD + overdrive CD + GVP Turbo 2 68030 et 68880.

(77) Vds : News Oldies sur A500 / A1200 à bas prix. Pour liste écrire à Cyril Duval 9 rue de la haute Bercelle 77300 Fontainebleau.

(77) Vds : 9 jeux sur CD 32, le tout pour 1900 Frs sinon séparément 100 à 150 Frs. Risefofth, Erobot Akira, The Chaosengine, Disposable Hero etc... Excellent état. Contacter David au 64.28.22.97.

(89) Vds : Amiga 500 + lecteur CD Amiga + télécommande + NBX jeux + souris + magazines SUM, le tout pour 2000 Frs. Tél après 18h au 86.73.82.59.

(89) Vds : Amiga 500 + lecteur CD , Amiga + souris + nombreux jeux + télécommande + magazines SVM. Prix : 1500 Frs, Tél : 86.73.82.59 après 18H.

PA

(92) Vds DD 60 Mo ext.2,5 pouces + boitier overdrive, rempli de jeux et utilitaires + disk + Nigel Mansell : 1100 Frs, Yo Jo : 100 Frs, Eye of Beholder : 80 Frs, Turrican 3 : 100 Frs, Pack Aga : 150 Frs. Tél : 30.35.30.49.

(92) Vds : Amiga 1200, disque dur 80 Mo. Prix : 2200 Frs. Tél : (1) 40.87.10.76 le soir.

(93) Vds : Jeux Amiga et PC à bas prix. Bajolais Fabrice 25 avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny. Tél : 43.88.09.01.

(93) Vds : Amiga 500 1 Mo + moniteur couleur Philips compatible PC + Tracball + 2 joys + ICK TBE (pro 500 + cobra) + nombreux disks. Le tout pour 1900 Frs à débattre. Tél : 48.66.28.96 (demander Fred)

(94) Vds : Jeux Amiga 500 et 1200 à bas prix. Vds également lecteur externe 3.5 à prix sacrifié 200 Frs. Ecrire à Lam Senaporak 16 rue Beaumarchais 94800 Villejuif.

(94) Vds : 2000 B rev 6.2/2 lecteurs int. ROM 1324 + carte GVP DDI OMG + SMO + 1084 S + syquest 44 MB + 4 cartouches + scanner + lecteur PC 880 B + Nb jeux et Util + souris + joystick + livres + revues : 6000 Frs à débattre. Patrice : 48.98.57.23.

(95) Vds : Amiga 1200 DD 80 Mo, carte Amen 32 + 4 Mo, Genlok GST 40A , Scala MM 400 Final-Wrutter, Dpaint-V, Dopus, Final-Data, brillance 2 VF, Adpro, Caligari, Professionnal-Calc, Alladin, Roi lion, Tél : 30.38.42.77.

(95) Vds : 9 jeux de CD 32, 90 Frs l'un ou 700 Frs le tout (Zool, Rise of the Robots, Deep Core, etc...) Tél : 39.78.87.92.

(95) Vds : DD overdrive (externe) 120 Mo : 690 Frs, imprimante commodore MPS 1270 A (peu servie) : 390 Frs.

(Région Parisienne) : Vds : Moniteur couleur 1942 commodore état très neuf prix 1800 Frs. Lefrançois Guillaume Tél : 47.08.05.10.

ACHATS

(09) Achète jeu Deuteros 2 pour A500+. Ecrire à Eric Ruffie 25 avenue Péchiney 09400 Tarascon. Tél : 61.05.71.66.

(14) Achète disque dur pour 1200, formaté si possible avec assembleur + son cour. Achète aussi traducteur anglais pour notice et autres. Contacter Christophe au 31.90.09.79 + éditeur D.CLA.

(40) Achète DD 540 Mo pour A1200 à petit prix. Achète A1200 : 1500 Frs. Ext mémoire 4 Mo : 600 Frs ou carte acc. + 4 Mo : 1300 Frs. Rollin Bertrand 12 Bd de Harbaux 40000 Mont-de-Marsan.

(57) Achète à bas prix, groupé ou séparé : A1200 + DD; carte acc. 68030 (MMU) + RAM avec ou sans Ctrl SCC I2 ; écran multisync A1942, microvitec. Tél : 87.31.02.79. demander Thami.

(83) Achète Litil Divil, Beneath Steel Sky, Simon Tue Sorceror Aga, Pinball Illusions : 1000 Frs pièce maxi. Vds aussi CD 32 + 1 jeu : 1000 Frs. Aiassa Jacques 1562 avenue Decugis 83400 Vyères. Tél : 94.38.41.27.

(93) Recherche imprimante (si possible couleur) : 700 Frs maxi avec cables. Tél : 48.55.11.42. c'est Urgent.

CONTACTS

(01) Echange PRGS sur Amiga 500 et 1200. Réponse assurée. Miperrot Marc 19 rue A. Mas 01000 Bourg en Bresse, Tél : 74.21.95.19.

(01) Cherche contact sur Amiga. Réponses assurées, échange, achat et vente possible. Mr Perrot Marc 19 rue A. Mas 01000 Bourg en Bresse, Tél : 74.21.95.19.

(13) Vds : Jeux pour Amiga 500/600/1200, prix très très réduits. Tél : 42.95.23.73. Sérieux et rapidité assuré !!!. (toutes news jeux/ démos / utils).

(26) Cherche contacts sérieux sur A1200/600/500 pour échange jeux et utilitaires (réponse assurée). Ecrire à Richard Ludivine Plaisians 26170 Buis les Baronnies.

(29) Cherche contacts sur Amiga 500 et 600 pour échange jeux et autre. Contacter Daniel au 98.42.20.62 Brest.

(42) Cherche contacts Amiga 500/600, région St Etienne. Ecrire à Riemer Michel Le Mas 80 St Macellin en Forez.

(33) Amiga 500 et 1200 cherche contacts. Débutants bienvenus. Envoyer liste. Ecrire à Cyberflink 28 chemin du Thil 33850 Leognan.

(51) Recherche sur Reims, graphiste (même débutant) pour réal. de jeux Amiga. Contacter Sullivann/Brain légo : Pierre Fontaine, 15 rue Nicolas Roland, 51100 Reims. Tél : 26.82.94.73.

(59) Vends, échange jeux Amiga 1200 recherche pour Amiga/CD 32 . liste sur demande. Mr Broez Eric 10 rue Cambresienne 59440 Avesnes / Helpe Tél : 27.61.36.43.

(62) Cherche contacts sérieux sur A1200, envoyer liste à David Tanchon 16 allée de Bourgogne n°50 Le Vallon 62200 Boulogne sur Mer. Tél : 21.32.05.47.

(62) Recherche contacts sur Amiga 1200. Mac Eric 22 rue Picardie 62221 Noyel les sous Liens. Acheterais Vidi RT + gentlock d'occasion + lecteur disquette HD, faire offre.

(74) Cherche contacts sur Amiga 500 pour échanges. Possède 150 disques débutants acceptés, liste sur demande. Ecrire à Michel Lavanchy, La Ranche 74110 Montriond.

(78) Vds : News et oldies à très bas prix pour 500/1200 (Fears, Virocop, Turbo Trax, Pizza Tycoon, Substation, Obsession etc ...). Ecrire à Mr Esnault Christophe 106 rue Abel Plisson 78520 Limay.

(86) Cherche contacts A1200 + vends soluces complètes Monrey Island 1 et 2 sur disk. Florent Vidal 7 rue Jappeloup 86800 Bignoux. Tél : 49.61.17.77.

DIVERS

(59) Coder + musicien cherchent graphiste confirmé pour développement jeu AGA. Contacter Lemoine Laurent 391 rue Morel 59500 Douai. Tél : 27.97.44.26.

(62) Echange Rise of Robot 1200 original ctr Robinson Requiem 1200 et cherche contact modules tecno. Mr Polart26 rue le Sergeant 62500 Saint Omer. Tél : 21.93.91.58.

(99) Toutes solutions jeux Amiga et PC à votre disposition. SOS assistance BP 40 Marchienne-Pont Belgique, en nous laissant vos coordonnées + question + 20 FF ou 100 FB. Réponse assurée pour tous pays.

COUPON PAGE SUIVANTE

AMIGA MIC MAC

PAR ISABELLE

Alors, les copains, on est avec son Amiga Concept sur la plage et on a envie de jouer et de gagner un petit quelque chose par la même occasion (Ben voyons, ils vont nous plumer nos lecteurs !). Le Mic Mac change de concept pour les vacances, et vous n'aurez plus besoin de chercher partout dans le mag pour trouver les bonnes réponses, mais tout simplement de creuser vos méninges. Un grand bravo à nos deux gagnants du Mic Mac n° 16, qui n'ont pas lésinés à compter le nombre de caractères de la page annuaire d'Amiga Concept. Félicitons donc Mr MORENO (38) et Mr LALLE Michaël (18), gagnant respectivement ATR et Shadow Fighter.

Bonnes réponses du Mic Mac 16 :
1/a, 2/b, 3/b, 4/c, 5/c, 6/a, 7/a, 8/c, 9/b, 10/b
et pour la question subsidiaire : 15366 caractères.

TROUVEZ LES 15 DIFFERENCES

Chaussez votre paire de lunettes (ou de jumelles, à vous de voir), et retrouvez les 15 erreurs qui se sont glissées entre les deux photos.

QUI EST-CE ?

A - Séverine
B - Fabien
C - Isabelle
D - Manu
E - Farid
F - Frédéric
G - Lydia
H - Franck
I - François

Questions subsidiaires :

Qui est le plus velu de l'équipe ?
Comment s'appellent les filles entre elles ?

A - Eh, Copine
B - Eh, la grognasse
C - Eh, la pouff

PETITE ANNONCES (15 Frs)

(Gratuites pour les abonnés)

EH OUI, COMME DANS TOUT BON MAG QUI SE RESPECTE, LES P.A. SONT PAYANTES. NOUS VOUS INFORMONS DONC, CHERS LECTEURS, QUE DORENAVANT, VOUS DEVREZ JOINDRE VOTRE P.A. UN PETIT CHEQUE DE 15 Frs. SAUF POUR LES ABONNES : C'EST GRATUIT (IL VOUS SUFFIT DE JOINDRE L'ETIQUETTE D'EXPEDITION DU MAG).

DEPARTEMENT : ☐☐

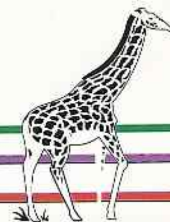
RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ AUTRE

17

Amiga Concept se réserve le droit de ne pas publier les annonces qui ne seraient pas conformes à la législation.

UNE NOUVELLE EXCLUSIVITÉ ADFI : HISOFT DEVPAC 3.5®.

Édition A.D.F.I.



La force créatrice en action.


Amos Pro


PageStream


A.B.E.


Dpaint AGA


Octamed

HiSoft Devpac 3.5 ®

Nouvelle version ultra puissante
Entièrement francisée
Avec le cours de programmation
A.D.F.I.

990 F*


Niak's demo

À un moment ou à un autre, tous les logiciels et toutes les démonstrations les plus prestigieuses ont du utiliser les précédentes versions de l'assembleur

HiSoft Devpac

pour sa rapidité et pour sa puissance...


HiSoft Devpac 3.5®
L'éditeur de sources multifenêtres.

ATTENTION : HiSoft Devpac 3.5® est une exclusivité créée par HiSoft System pour A.D.F.I. Elle comprend, une carte d'enregistrement à retourner à A.D.F.I., 6 disquettes en français, dont la toute dernière version 3.5 du logiciel (avec de nombreuses améliorations demandées par A.D.F.I.) et le manuel. Celui-ci est entièrement revu, traduit en français, corrigé, mis à jour et bien sûr augmenté pour tenir compte de la formidable montée en puissance du logiciel. Le prix public conseillé est de 990 F chez tous les bons revendeurs. Aucune autre version n'est légale dans les pays de langue française. En cas d'infraction veuillez demander le remboursement puis contactez A.D.F.I. et le service de répression des fraudes de votre département. **Manuel anglais** en supplément : 220 F*.

OCTAMED PRO 6

Nouvelle version officielle et totalement francisée.

En utilisation ou non avec la carte **Aura** (voir nos publicités), la musique *AMIGA* devient vraiment sublime et à un prix plus que sympathique. Cette offre de lancement est limitée au 1 septembre.

590 F* seulement.

S-LOGIK GOLD

Coffret exclusif Soft-Logik créé pour ADFI.

Vous pourrez enfin faire de la publication assistée par ordinateur à une vitesse et à une ergonomie incroyable grâce au plus puissant logiciel de PAO (**PageStream**) et au plus puissant créateur de fontes (**TypeSmith**).

4200 F* seulement les 2.

Au lieu de 4480, prix public généralement constaté de chaque logiciel vendu séparément. Logiciels fournis en dernières versions officielles et en français.

Le saviez-vous ? ADFI utilise PageStream à la place de XPress depuis fin 1994.

TRAPFAX

C'est sans aucun doute le plus puissant des logiciels de télécopie qui est enfin disponible sur *AMIGA*.

Trapfax est le logiciel de gestion et d'envoi des télécopies créé par Village Tronic. Autant dire qu'il respecte parfaitement l'*AMIGA*. Pour envoyer une télécopie, il suffit de faire comme si vous l'imprimiez et TrapFax se charge du reste. Tout simplement.

Efficace, rapide, localisé, port ARexx, respect total d'intuition (y compris les AppWindows), d'un emploi particulièrement simple, TrapFax sait même organiser les envois et les rapports d'émission de vos divers journaux. 590 F*.

Traplax est un logiciel qui nécessite la possession d'un modem. Il est par ailleurs le seul logiciel *AMIGA* reconnaissant véritablement la classe 2.0 (Voir nos publicités sur les modems USRobotics agréés France Telecom classe 2.0.

DIR. OPUS 5

Nouvelle et toute dernière version officielle et totalement francisée.

ENFIN !

Dopus 5 est tout de suite disponible et à un prix plus que sympathique... Mieux encore, avec Dopus5 vous bénéficiez immédiatement du support développeur A.D.F.I.

Grâce à la concurrence, Directory Opus 5 a su réaliser un prodigieux bon en avant. Cette offre de lancement est limitée au 1 septembre.

590 F* seulement.

JUILLET ET AOÛT 1995

Gestion logiciel 40 F (France ordinaire : lettre/colissimo)	**Matériel** 70 F (France ordinaire : lettre/colissimo)
Urgent logiciel 110 F (France : contre remboursement R3)	**Urgent matériel** 115 F (France : contre remboursement R3)
Recommandé + 30 F (Assurance adaptée R1, R2 ou R3)	**Étranger** + 15 F (mandat postal exclusivement)

* Merci de nous préciser votre configuration matérielle certains produits pourraient être inadaptés à votre *AMIGA*.

MISE À JOUR DEVPAC 3.5 ®

Envoyer votre original complet :
coffret, manuels et disquettes originales.

Devpac 2 820 F* au lieu de 990.
Devpac 3 690 F* au lieu de 990 si votre vieille version date d'avant le 5 juin 1995.

ÉDITION A.D.F.I. résidence les Cottages, 83 rue André Theuriet, F-63000 Clermont-Ferrand.
S.A.R.L. au capital de 50 000 FF. R.C.S. Clermont-Ferrand B392791687. SIREN 39364708600015. TVA INTRACOMMUNAUTAIRE FR913927916687 00016.
Attention : en raison de la confidentialité de certains des travaux qui nous sont confiés, aucune réception ne pourra être faite sur place sans un rendez-vous téléphonique préalable. Merci de votre compréhension.
Support du lundi au vendredi de 10 H à 17 H. **Téléphone** 73 93 77 31. **Modem** 73 34 07 57.